Tot.224

三款传说新作公开·《薄暮传说》《忍者龙剑传 Σ2》登陆PS3

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



焦点透视 **2009游戏开发者大会**

本刊特派记者现场直击 10页大篇幅报道

NDS塞尔达传说 灵魂轨道 年内降临

使命召唤 现代战争2 11月开战

告别游戏主机，开启游戏点播时代

攻略透解

横行霸道 唐人街战争

撼天神塔 黑暗再临

超级机器人大战K

研究中心

星之海洋4

全人物战斗收集要点解析

街头霸王IV

对战基础要点及三大关键

BIOHAZARD 5

体技攻击完全解读+佣兵模式高分技巧

业界访谈

怪物猎人系列5周年纪念

特别企划

第①弹 探寻漫画中的游戏世界

第②弹 漫谈无双系列中的人设和服饰

2009.4B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
08>



本期赠品 150分钟DVD

Gamehal 星之海洋4 最后的希望 剧情影像（上）

新作影像 塞尔达传说 灵魂轨道 | 生化尖兵 | 忍者龙剑传 Σ2 | 拳击之夜4

BIOHAZARD 5 佣兵模式威斯克单人40万分全程攻略影像 | 街头霸王IV 对局精选





• 内置麦克风
可外接其他
3.5MM的耳塞/耳机
耳机可通用,方便DIY更换

• 耳机参数:
频率响应范围:20-20KHz
灵敏度:105dB
阻抗:32Ω

• 魔方流线型、听说一体化

北通魔方炫音（线控耳麦）
BTP-6366
适用主机：PSP3000/PSP2000



北通座充361
BTP-6361
适用主机：PSP3000/PSP2000



北通动力
BTP-63



（通用直插电源）
PSP全系列/NDS全系列

北通推荐 北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 贵阳巍巍电玩
经销网点 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州远景电子商行 | 南京新世界电玩 | 无锡昌锡电玩 | 东莞超时代

免费防伪专线 8008108315

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 400 6754 300
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松


EA SPORTS
FIFA ONLINE 2
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
网游足球时代到来 全民足球网游
4月22日
火爆公测
抢先下载 立即激活
国际足联授权 真实同步世界足坛
全民对决 一触即发！
不得不玩FIFA Online 2的6大理由
真实同步世界足坛
球员养成 培养你自己的超级球星
经营球队 打造比皇马还银河的豪门战队
世界巡回赛 送你登上世界足球之巅
随时对战 与全国高手一决高下
全中文解说你的每个动作
请立即搜索 FIFA Online2 搜索
www.eaFIFAonline2.com
EA SPORTS FIFA Online 2 © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Certain components © 2009 Neowiz Games. All Rights Reserved. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.Official FIFA licensed product © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues.© 2009 MLS, MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved.All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners.
the9 第九城市
EA

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



总第224期
4B

COVER STAFF
封面用图：《最终幻想VII 再临之子 完全版》
封面设计： 一刀

©2005,2009 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站要闻

PS2售价见底！降至99美元 5
《传说》风暴再临！NBGI一举公开3款新作 5
《杰克与达斯特》PS2/PSP新作公布！ 6
《寂静岭 破碎的记忆》重新演绎经典 6

游戏情报站 5
焦点 12
排行榜 22
新作短波 32
黄金眼 36

前线狙击

忍者龙剑传Σ2 24
机动战士高达战记 U.C.0081 26
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士 28
生化危机 黑暗历代记 30







实用技术 GUIDE & REVIEW

软硬兼施 58
游戏3.0 60
游戏进行时 62
PS2殿堂 72

攻略透解

撼天神塔 黑暗再临 37
超级机器人大战K 44
横行霸道 唐人街战争 48

研究中心

街头霸王Ⅳ 64
星之海洋4 最后的希望 68
生化危机5 70



读编交流 EDITOR & READER

读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
发售表 108
游话好好说 110
天下聚会 111







游戏文化 GAME & CULTURE

特别企划 74
小说回廊 84
多边共享区 87
多边小百科 90
自由谈 92
影漫搜查线 95

黄金眼REVIEW

异说 最终幻想 96
星之海洋4 最后的希望 97

收藏者：

收藏日期：



追求卓越品质　开创游戏外设新纪元



深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安西乡凤凰第一工业区星宏科技园
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
电话：0755-27960680 传真：0755-27813972
全国统一免费服务专线：400-600-3586

深圳总经销：深圳市莱仕达电子科技有限公司华强北经营部
地址：深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/15986681910
联系人：陈先生

上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东百脑汇3I-18.张杨路588号　邮编：200122
电话：021-58365359/13901626651
联系人：陆先生

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战K	36 44
横行霸道 唐人街战争	48
立体绘图方块	62
迷宫与水坝	34
魔女传说 实习魔女与七公主	32
塞尔达传说 灵魂轨道	光盘

PS2

狂热节拍15 CS	光盘

PS3

刺客联盟 命运武器	36 光盘
花	光盘
火影忍者 终极忍者风暴	光盘
机动战士高达战记 U.C.0081	26
极品飞车 变速	光盘
街头霸王Ⅳ	64 光盘
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	28
拳击之夜4	光盘
忍者龙剑传Σ2	24 光盘
生化尖兵	光盘
生化危机5	70 84 光盘
使命召唤 战火世界	光盘
世界足球 胜利11人2009	光盘
突袭	光盘
争分夺秒	35
致命车手	36

PSP

Sunday vs Magazine 集结！顶上大决战	36 63
初音未来 DIVA计划	32
抵抗 惩罚	63
撼天神塔 黑暗再临	36 37
梦幻骑士	33
异说 最终幻想	96

Wii

疯狂机器车	35
高桥名人的冒险岛Wii	33
凉宫春日的并列	36
生化危机 黑暗历代记	30
诅咒之峰	35

X360

刺客联盟 命运武器	36 光盘
极品飞车 变速	光盘
街头霸王Ⅳ	64 光盘
梦幻俱乐部	34
拳击之夜4	光盘
生化尖兵	光盘
生化危机5	70 84 光盘
使命召唤 战火世界	光盘
世界足球 胜利11人2009	光盘
突袭	光盘
星之海洋4 最后的希望	68 97 光盘
战斗幻想曲	光盘
争分夺秒	35

特别提示：光盘中收录了本期菜单以及"一球成名"栏目所使用的音乐，将光盘放入PC打开相应文件夹即可找到。

Gamehall 本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

《塞尔达传说 灵魂轨道》
《生化尖兵》
《忍者龙剑传 Σ2》
《拳击之夜4》
《使命召唤 战火世界》
新地图：丧尸疯人院
《刺客联盟 命运武器》
《极品飞车 变速》
《突袭》

游戏剧情影像馆

《星之海洋4 最后的希望》
剧情影像（上）
序　章　启航
第一章　意外的相遇
第二章　陨石与疾病
第三章　要塞行星
第四章　地球・公元1957

热血最强

《生化危机5》
+《狂热节拍15 CS》
+《战斗幻想曲》
+《火影忍者 终极忍者风暴》
极限挑战集锦

特别收录

《生化危机5》
佣兵模式威斯克单人
40万分全程攻略影像

《街头霸王Ⅳ》
对局精选
隆VS.维加
春丽VS.豪鬼
春丽VS.拜森
埃尔VS.达尔锡姆
鲁弗斯VS.豪鬼

一球成名 Vol.11

本期4大精妙传中+TOP5
+本期最雷的绿茵场"恐怖"BUG

电影前线

《冰河世纪3 恐龙的黎明》
《美食从天降》
《铁臂阿童木》

动画情报站

Ending Song
《花》











一球成名 Vol.10

本期4大精妙传中+最佳进球TOP5
+本期最雷的绿茵场"恐怖"BUG

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

横行霸道 唐人街战争 ①	Nintendo/Rockstar Games ②	动作 ③
NDS ④	Grand Theft Auto：China Town Wars ⑤	⑥ 美版
	2009年3月17日 ⑦ 1人 ⑧	39.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年4月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

硬件 HARDWARE PS2 售价见底！降至 99 美元

3 月下旬，来自多个渠道的消息称索尼将于 3 月 31 日发表重大新闻，于是关于 PS3 降价、PSP 降价、PSP4000 等各种猜测纷纷涌现。可惜到了 3 月 31 日，索尼虽然确实公布了对玩家有利的新闻，却不那么令人兴奋——索尼宣布已经上市 9 年的 PS2 售价将会从 129 美元下调到 99 美元。



其实在 2 月份 Activision Blizzard 已经表示他们认为 PS2 应该继续降价，他们是否继续支持这部生命力长久的主机要视其是否降价而定。这次索尼响应第三方的要求，将 PS2 降到了 100 美元以下，按照过去的惯例，索尼此举已经是将 PS2 的售价降到了最底部。除了美国外，欧洲也从 4 月 1 日起将 PS2 售价降低到 99 欧元，不过英国方面目前并没有降价打算。

对于这次降价决定，SCEA 总裁 Jack Tretton 说："在全球范围内对 PS2 的需求量仍然很大。"有趣的是，Tretton 认为 PS2 降价也可以刺激 PS3 的销量，因为这个价位会为 PlayStation 品牌带来更多新用户，这些用户最终会升级为 PS3。索尼同时表示他们将会继续支持 PS2，推出"吸引家庭和休闲玩家的新作"。SCEE 总裁 David Reeves 以将于年内发售的 PS2 版《歌星 皇后》和《机车风暴 极地先锋》为例，表示 PS2 的大作游戏阵容仍在不断扩大，今年会有 70 ～ 80 款新作推出，明年也会有同样的新作数量。

软件 SOFTWARE 《传说》风暴再临！ NBGI 一举公开 3 款新作

前一段时间，人们通过 NBGI 注册的多个新商标推断有多个《传说》新作正在开发中，近日 NBGI 通过日本《少年跳跃》杂志一口气公布了 3 款《传说》新作，并且这 3 款游戏都将于年内发售。

首先是《薄暮传说》的 PS3 版。这款于去年夏季在 X360 上独占推出的游戏不出所料地降临 PS3，而且将会增加一些原创要素，目前可以确定的是将会增加幼女海盗帕蒂 · 芙露露，她为了寻找宝藏而开始冒险。此外《薄暮传说》已经确定推出动画电影版，由 Production I.G 制作。

另外一款首次公开的新作是 PSP 的《Tales of VS.》，正如其名所示，这是一款对战格斗游戏，预计今年夏季发售。在这款大乱斗游戏中，"《传说》系列"的经典角色们将齐聚一堂，使用各自的招牌动作进行战斗，并且对应 4 人游戏。NBGI 对本作的类型定义为"动作游戏"，并非单纯的格斗类型。

最后是"《传说》系列"今年的重点——Wii 的《Tales of Graces》。去年末 NBGI 曾在 JUMP FESTA 中公布了一款暂定名为《Tales of 10》的新作，其真实身分就是这款《Tales of Graces》，该作开发至今已经有两年多，配音工作已经完成。本作主角是 18 岁青年阿斯贝尔 · 兰特，他是边境领主的长子，在骑士养成学校里培养成为一名剑术高超的青年剑士。

关于以上三款新作的详情，敬请关注本刊后续报道。



◀之前在 NDS《心灵传说》DVD 特典中收录的《Tales of Graces》影像。





我们认为 99 美元的售价可以从 Wii 那里偷点市场份额过来。

John Koller 暗示，PS2 降价到 99 美元的目的是与 Wii 抢市场，因为"比起次世代主机，Wii 与 PS2 更接近"。

业界声音

DIGEST 本期大事记

03.23 2009 游戏开发者大会（GDC）于旧金山举办，本届 GDC 共吸引 1.7 万名业内观众。

03.24 GDC 2009 最具话题性的 OnLive 游戏点播服务公开，分析家称该服务将带来游戏业的商业模式革命。

03.25 游戏开发者选择奖颁奖礼召开，《辐射 3》勇夺大奖，《小小大星球》得奖数最多，《现代战争 2》于颁奖礼中公布。

03.25 岩田聪在其 GDC 基调演讲中公布了 NDS 的《塞尔达传说 灵魂轨道》，该作将于年内发售。

03.27 Eidos 宣布其股东已经批准 Square Enix 收购请求，两家公司将于 4 月 22 日正式合并。

03.31 索尼宣布 PS2 标准售价即日起从 129 美元下调到 99 美元。

04.01 Koei Tecmo 正式成立，并公布合并后的公司新 LOGO。

04.02 日本《少年跳跃》杂志报道 NBGI 将于年内推出《薄暮传说》的 PS3 版，此外还公开了 Wii 的《Tales of Graces》和 PSP 的《Tales of VS.》，这 3 款游戏都将于年内发售。

04.02 索尼公布了传闻已久的《杰克与达斯特 失落的边境》，但该作并非 PS3 游戏，而是 PSP/PS2 游戏。

04.02 美国任天堂官方杂志报道 Konami 将会在 Wii 上推出初代《寂静岭》的重制作品《寂静岭 破碎的记忆》。

NOTEPAD

90% 的不可能其实是可能的，另外 10% 只要有时间和技术也将成为可能。



在游戏开发者大会的基调演讲中，小岛秀夫用以上"没有不可能"的理论描述他的游戏开发经验。

PSP 正在成为一部高增长、高利润的产品。



近日 SCEA 产品市场部主管 John Koller 表示，PSP 已经成为索尼的重要利润源，在今年 E3 展上将会有大批 PSP 新作公开。Koller 预计今年 PS3 和 PSP 的销量会有 10 ～ 15% 的增长。

业界声音

软件 SOFTWARE 《杰克与达斯特》新作公布！平台为 PS2/PSP！

《杰克与达斯特》是顽皮狗工作室为 PS2 打造的一个标志性游戏系列，然而自从进入 PS3 时代以来，与之齐名的《瑞奇与叮当》表现活跃，《杰克与达斯特》却毫无动静，顽皮狗将全部精力都用在了《未知海域》这个新系列的身上。其实早在两三年前就有传闻说顽皮狗正在开发一款《杰克与达斯特 失落的边境》(Jak and Daxter: The Lost Frontier)，现在这款游戏总算公布——但并非 PS3 游戏，它的对应平台为 PSP 和 PS2！





可能由于《达斯特》是 PSP 最畅销的游戏之一，《杰克与达斯特 失落的边境》选择以 PSP 为主力平台，负责游戏开发的是 High Impact Games 工作室，他们之前从未制作过《杰克与达斯特》有关的游戏，不过他们开发的 PSP 游戏《瑞奇与叮当 尺寸事件》颇受好评，之后再接再厉推出了《特工叮当》。目前《杰克与达斯特 失落的边境》详情尚未公布，不过看起来应该是系列的正统新作，故事发生在 PS2 的三部曲之后，类型以平台动作为主，可以驾驶载具火爆作战，还有五种飞行载具可以驾驶。此外本作也加入了全新武器——变形枪！

《杰克与达斯特 失落的边境》将于年内发售。

特报 SPECIAL 索尼向第三方提供资金补助



SCE 开发商关系部经理 Chris Eden 最近透露，索尼成立了一个"Pub Fund"基金，向中小型游戏工作室提供资金援助，代价是取得相应游戏的 PS3 独占权，首款由该基金援助开发的游戏是 Doublesix 公司的 PSN 游戏《燃烧丧尸》。Chris 说："今后将会有大量新作使用该基金。"

索尼曾经表示不愿花钱收买游戏的独占权，但是从去年开始 SCEE 总裁 David Reeves 表示索尼已经开始有所行动。据 Chris Eden 透露，Pub Fund 对于第三方而言的好处在于索尼不会控制这些游戏的发行权，第三方仍然享有完全的知识产权。目前 Pub Fund 已经向多款新作注资，Chris 说："我们已经看上了很多优秀作品。"

业界声音

曾经所谓的制作人现在已离开……但《忍龙》依然还是《忍龙》，因为血统还在。



《忍者龙剑传 Σ2》早矢仕洋介日前表示，没有板垣伴信《忍龙》依旧精彩，这款新作的多数开发人员都是新人，他们会用这款游戏证明自己，而且本作将会成为"系列的集大成之作"。

试玩版大概用了 50% 的机能吧！我相信最终的正式版将发挥 PS3 差不多 100% 的潜力。



《最终幻想 XIII》制作人北濑佳范日前表示，《最终幻想 XIII》最终将发挥 PS3 的全部潜能，不过其试玩版只能看到 PS3 的一半实力。

软件 SOFTWARE 《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》秋季发售



索尼宣布《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》(Ratchet & Clank Future: A Crack in Time)将于今年秋季在 PS3 上推出，本作剧情紧接着《瑞奇与叮当 未来毁灭器》及其资料片《战利品大冒险》，将会最终解开瑞奇与叮当的起源与宿命之谜。

在公布《未来时空裂缝》的同时，索尼与开发商 Insomniac Games 举办了一场新武器设计大赛，优胜者的武器作品将会出现在游戏中，而且会得到与武器等身大小的实物模型，还可以享受到由官方包办费用的 Insomniac 工作室之旅。这次武器设计大赛的得奖作品将会在圣地亚哥漫画节中公开。



软件 SOFTWARE 《寂静岭 破碎的记忆》重新演绎经典

今年 2 月下旬，曾有传闻说 Konami 将会在 Wii 和 PSP 上推出《寂静岭》原作的重制版，近日任天堂官方杂志《Nintendo Power》确认了该作的存在，其正式名称为《寂静岭 破碎的记忆》(Silent Hill: Shattered Memories)。

据制作人 Tomm Hulett 介绍，《寂静岭 破碎的记忆》并非简单的移植或者重制，可以说是对原作的"重新演绎"。本作最大的变化在于游戏系统会一直"观察"玩家的一举一动，这意味着你的行为会影响到某些角色的行动。游戏中的谜题也都经过了重新设计，以迎合 Wii 遥控器手柄的特点，并且改正原作中令玩家不满的一些设计缺陷。Hulett 说："值得系列长期支持者们高兴的是，本作中有办法让你进入每一扇锁住的门，而不是像过去那样 90% 的入口永远都无法进入。"

由于消息来源于任天堂官方杂志，因此对于该作是否有 PSP 版只字未提，相信近期就会有官方的详细消息公布。





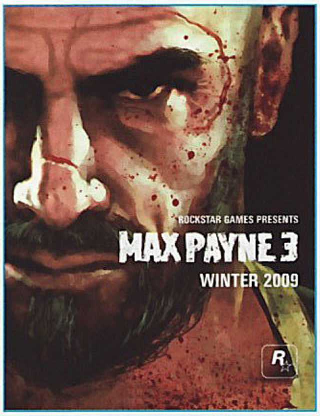
特报 SPECIAL 超越《时代》的游戏杂志



在网络的冲击下，欧美很多游戏杂志相继停刊，然而这并不代表游戏杂志的读者数量在减少，而是因为欧美的游戏杂志市场正在被一本发行量最大的杂志迅速鲸吞。作为全球发行量最大的游戏杂志，《GameInformer》隶属于全球最大的游戏零售集团 GameStop，通过该集团的 5000 多家分店，《GameInformer》的发行量节节攀升。根据市调公司统计，去年下半年《GameInformer》杂志的单期发行量已经超过 350 万本，在全美综合杂志发行量排行榜中位列 12，甚至超过了鼎鼎大名的《时代》杂志(单期 336 万)，更是比《新闻周刊》和《花花公子》高 80 万本。

软件 SOFTWARE 《马克斯·佩恩 3》今冬发售，Rockstar 打造！

Remedy 工作室的《马克斯·佩恩》曾经开创了子弹时间的潮流，同时在剧情方面也相当精彩，然而自从 2003 年的《马克斯·佩恩 2》之后，就一直没有续作的消息。之后 Remedy 工作室忙着开发充满野心的恐怖新作《艾伦·韦克》，《马克斯·佩恩 3》更加杳无音信。直到 2008 年 Take-Two 再次提到了该系列，并表示新作正在开发中。最近 Take-Two 正式宣布《马克斯·佩恩 3》将于 2009 年冬季发售，对应平台为 PS3、X360 和 PC。本作由 Rockstar 温哥华工作室开发，之前他们曾经开发了《校园坏小子》。



Rockstar 创始人 Sam Houser 表示，在本作中将会开启马克斯·佩恩人生的新篇章，"这将会是我们从未见过的马克斯，比之前老了几岁，更加厌世和愤世嫉俗。"本作故事发生在《马克斯·佩恩 2》之后，讲述这位纽约警局退休警察的人生新低谷。

硬件 HARDWARE Wii 游戏销量百万方可盈利？

在经济危机中，虽然游戏产业的规模在扩大，各游戏公司的营业额也在提高，但绝大多数公司都出现了亏损，为什么会出现这种现象？最近《纽约时报》的一篇文章探讨了其中原因，并且采访了美国任天堂总裁雷吉，得出了一个令人意外的结论。

雷吉表示，游戏开发成本不断提高是难以盈利的主要原因。这是所有人都知道的事实，但雷吉的数据却让人难以置信，他表示 Wii 游戏的开发成本比其他主机低很多，但是仍然要卖到 100 万套以上才会盈利。然而截至今年 3 月 1 日，在美国销量超过 100 万套的 Wii 游戏只有 16 款，其中 9 款是第一方游戏。如果按照雷吉的理论，几乎没有几款游戏能够盈利。

软件 SOFTWARE 《块魂赞歌》全 HD 化"滚"向 PS3！

以独特创意与趣味性著称的"《块魂》系列"终于要在 PS3 上登场！作为系列首款全高清游戏，《块魂赞歌》不仅会给玩家带来视觉享受，而且将会有系列最豪华的音乐家阵容创造系列最强的音乐阵容。

游戏保持了系列作的一贯玩法，玩家操纵 5 公分的王子，粘住舞台上所有的物体，不断滚动变大。玩家可以选择"木纹风格"、"滑稽风格"等多样化的视觉风格，各关卡的过关"课题"种类更为丰富，达到了 100 种以上。本作预定于 2009 年内发售。



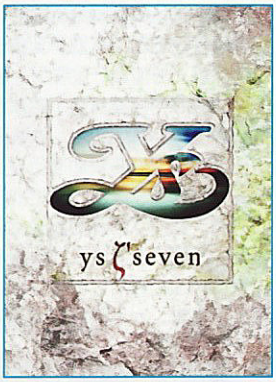


软件 SOFTWARE PSP 为主力！《伊苏 7》将系列化发展

随着多款主力作品陆续登陆 PSP，日本 Falcom 公司开始将主力从 PC 转移到 PSP。不久前 Falcom 宣布将于今年 7 月和 9 月在 PSP 上推出《伊苏 I&II 历代记》与《伊苏 7》。最近《伊苏 7》公布了初步细节。







《伊苏 7》的游戏舞台设定于北阿芙洛卡大陆的阿尔塔格公国，故事围绕"阿尔塔格五大龙"。本作将会采用全新的战斗系统，各种武器都会有独自的技能设定，随着装备的变更就可以发动对应的技能，每个角色都有其各自的极限技能。此外本作首次搭载了团队游戏系统，玩家可以从众多的登场角色中选择 3 人组队，另外两名角色由 AI 控制。

Falcom 表示，《伊苏 7》将会是一个系列化的作品，就像《最终幻想 XIII》一样。除了在 PSP 上推出的主力作品外，还将于其他主机上推出以相同的世界观和"伊苏感"的衍生作品，活用各平台的特性将动作 RPG 的乐趣发挥到极致。这些游戏将从 2010 年开始陆续推出。

INFO 新闻短波

Koei Tecmo 正式成立

去年 9 月闪电宣布合并的 Koei Tecmo 从 4 月 1 日起正式成立，同时公布了新公司的 LOGO。Koei Tecmo 的 LOGO 将 K 和 T 联合在一起，保留了两家公司原有 LOGO 的色调。

SE/ Eidos 合并已成定局

3 月 27 日，《古墓丽影》发行商 Eidos 宣布其股东已经批准了 Square Enix 的收购提议，赞成合并的得票率达 85%。至此，Square Enix 将 Eidos 纳为子公司已经成为定局。4 月 21 日开始 Eidos 的股票将会停止交易，4 月 22 日 Eidos 将正式成为 Square Enix 子公司。

《摇滚乐队》进入 10 亿美元俱乐部

MTV Games 宣布，Harmonix 开发的"《摇滚乐队》系列"仅在北美的销售额就已经超过了 10 亿美元，是"2008 年美国销售额最高的游戏"。此外，在网络上提供下载的曲目下载量超过 4000 万。截至 3 月 24 日，《摇滚乐队》及其续作已经有来自 269 名歌手的 614 首歌曲，该系列共推出了 11 张专辑。

韩版 PS3 暂停供应

据《朝鲜日报》报道，由于韩元贬值，为了防止韩国的 PS3 低价流入日本，对日本本土主机正常销售造成影响，索尼已暂时停止向韩国供应 PS3。根据目前韩元与日元的汇率，在韩国购买 PS3 比日本可便宜将近 1 万日元。

PS3《皇牌空战》新作？

最近在日本某招聘网站上出现了"某大游戏公司"的"PS3 飞行游戏"招聘信息，工作内容主要是战斗机等机器模型的建模。虽然招聘广告中没有提到公司和游戏名，但工作地址却是在 NBGI 总部附近，因此人们纷纷猜测 NBGI 正在开发 PS3 的《皇牌空战》新作。不过目前 NBGI 并未就此发表评论。

岩田聪担任中国 GDC 荣誉顾问

中国游戏开发者大会（CGDC）组委会宣布，任天堂社长岩田聪将担任 CGDC 荣誉顾问，表明任天堂对中国游戏市场和游戏人才资源的重视。CGDC 组委会表示，他们将会向岩田聪发出邀请，欢迎其参加今年 7 月 24 ~ 26 日期间在上海国际会议中心举办的第二届中国游戏开发者大会。

《小小大星球》200 万网络会员

索尼日前宣布，《小小大星球》全球网络社区的会员目前正逼近 200 万。

X360 日本过百万

在日本市场努力了 7 年之后，微软终于实现了一个重大突破——据日本 Enterbrain 统计，X360 在日本的实际销量已经突破 100 万！同时 PS3 的日本销量突破 300 万。

MMV 裁员 17%

《牧场物语》发行商 MMV 公司近日宣布裁员约 20 人，占公司员工总数 17% 左右。此外 MMV 还计划削减奖金并取消大规模市场宣传活动。

《COD 战火世界》轻易过百万

Activision Blizzard 宣布，《使命召唤 战火世界》的第一个地图包在 Xbox LIVE 和 PSN 上开放下载的首周末就突破了百万下载量，该地图包售价为 9.99 美元。



日本市场大幅萎缩

2007 年日本游戏市场开始出现萎缩，而 2008 年萎缩之势仍在继续。据日本 Enterbrain 统计，去年日本游戏市场规模为 5524 亿日元，比起 2007 年的 6769 亿日元大幅度萎缩，其中硬件销售额从 3174.7 亿日元降低到 2315.2 亿日元，软件销售额从 3595.8 亿日元降低到 3209.1 亿日元。

特报 SPECIAL “2009 西部国际动漫文化节”盛大开幕





“2009 西部国际动漫文化节”于 2009 年 3 月在山城重庆揭幕，这是西南地区首个动漫游戏文化产业、ACG 行业、创意文化产业的品牌实体活动。此次活动包括各类动漫文化展示、ACG 行业商家展场、数码互动娱乐产品展场等，覆盖了动漫游戏产业、动漫游戏周边产业、数码互动娱乐产业、创意产业、网络资源等线上线下实体活动，是一次整合了重庆地区文化创意产业以及游戏动漫高新产业的大型实体展览活动。

本次动漫节以《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》为基准，创建重庆地区首个动漫文化与游戏产业的品牌活动，通过此活动将大力推动西南地区动漫游戏产业、创意文化产业、数码互动娱乐产品的发展。以重庆为核心，在西南地区培养好良好的发展环境，使其成为全国所关注的动漫游戏产业重镇，形成一个具有实质意义的创意产业展示，衡量平台。

动漫节内容覆盖整个游戏动漫文化链、产业链以及 ACG 产业链、创意产业链，意在逐步加强重庆地区游戏动漫行业、创意产业行业规划管理、电子娱乐产品行业的管理，积极规范游戏、动漫、创意项目、电子、网络出版物市场，严厉打击盗版及非法复制行为。进一步支持、鼓励相关产业的正当经营和正版产品的生产、销售。为推动重庆地区游戏动漫、创意项目、电子娱乐产品市场的健康、有序发展提供宣传的平台。在促进中外优秀游戏动漫产品、创意产业项目、电子娱乐产品贸易的同时，动漫节的组委会希望通过此项活动来协助国家政府部门进一步拓展国内乃至国际游戏动漫市场，并且共同引导青少年健康使用电子和网络游戏出版产品，鼓励国民参与抵制盗版电子出版物。使重庆地区企业自主研发制作的具有中国特色的优秀游戏动漫产品、创意产业项目、电子娱乐产品在全国乃至国际范围内得以推广，在国内甚至国际上树立重庆游戏动漫产业、电子娱乐产业及知识产权保护的新形象。

动漫节在展示新产品，传播新技术的同时，也能成为政府机构传达产业政策、获取市场信息、了解产业发展状况以及吸收国内外企业意见，建议的窗口。为中国游戏动漫创意产业以及数码互动娱乐产业的健康、规范和快速发展起到积极的作用。

2009 西部国际动漫文化节将分为两大板块，一部分是校园活动，一部分是现场展会，详情请大家登陆官方网站：http://www.cmay.com.cn。5 月 1 日至 3 日重庆国际会展中心的现场展会部分还将有“天下聚会”大型活动，届时举办《生化危机 5》、《街霸 4》比赛，敬请大家关注。

新闻综述 REVIEW

旧世界的遗产

备受关注的“3 月 31 日索尼某重大声明”结果只是 PS2 降价 30 美元，难免令期待 PS3 或 PSP 降价的玩家失望，也许索尼将真正的劲爆新闻留给了 E3。

已经发售了 9 年的 PS2 至今仍是 SCE 的主要收入来源，PS2 的硬件利润和软件权利金收入依然可观，只不过正在逐年降低。在 PS2 即将退出历史舞台时，索尼希望它为 PS3 最后再扶一把。用 PS2 牵制 Wii 的策略欧洲索尼实行已久，虽然无法克制 Wii 的疯狂热卖，但也有一定成效，欧洲的多款 PS2 休闲游戏（《歌星》、《Buzz！》等）销量非常可观。如今将 PS2 售价降低到 100 美元以下，相信又可以将其生命力继续延长一段时间，明年 PS2 十周岁时想必依然会保有其一片天地。其实如果当初索尼能及时用 PS2 对抗 Wii，以强大的市场推广力量在 PS2 上打造体感和休闲游戏革命，也许如今的业界格局会有所不同。

★本期之星　OnLive游戏点播

过去当不知名小厂商宣布打造“新主机”时，总是会遭到人们的冷嘲热讽，但 OnLive 的“新主机”却在 GDC 中让绝大多数业内人士叫好。也许网络环境与 OnLive 自身商业推广实力的限制会让游戏点播的美丽愿景难以实现，但这种抛弃主机的革命性概念也许将最终成为业界的主流，只不过有实力将其化为现实的想必还是微软、索尼和任天堂。这三大巨头对各自网络服务的卖力推广也许就是在为这一天的到来做准备，就像久多良木健刚退位时所说：“我已经有了 PS4、5、6 的构想，它们将融入网络……”

图说新闻 SCENE



tri-Ace新史诗

SE 对次世代主机热情不高，但旗下的 tri-Ace 工作室却异常活跃。在 X360 上接连推出了两款 RPG 之后，tri-Ace 的又一款新作即将公布。由于在官网下方有 PS3 和 X360 的标志，因此看来是跨平台游戏。从官网的倒计时来看，本作正式的公布时间是 4 月 10 日，当您拿到这本杂志时，谜底即将揭晓。



进化还是退化?

BioWare 还是羞答答地不愿掀开《质量效应 2》的面纱，不过至少会定期放出一些设定图让玩家们先解解馋。这个宇宙空间站给人以似曾相识的感觉，BioWare 的目标是带给玩家更浓的科幻味。



科幻味

当年 CryEngine2 刚公布时，实际画面与照片的对比是人们津津乐道的话题，CryEngine3 目前演示的画面效果似乎反而有所退化，原因在于这次 Crytek 公司的目标是 PS3/X360，不再是那些只有富人才能享受的超级显卡。

SE 不仅对 PS3 不够积极，对 Wii 的态度也是不急不慢，《最终幻想 XIII》至少还有个试玩版可以期待，而 3 年前与其同时公开的《最终幻想水晶编年史 水晶使者》至今连实际游戏画面都没公布，有传闻称该作已经被 SE 取消。不过最近 SE 为本作开通了官方网站，看来很快会有详情公布。



水晶使者

由于入侵地球失败，疯兔们决定返回家乡。看到挂在夜空中的明月，疯兔们认为那里一定是自己的家乡，于是他们推着购物车开始了艰辛而胡闹的返乡之路……今年《疯兔危机》新作的主题是返乡，这次的游戏类型将转为动作冒险。



疯兔返乡

游戏情报站 愚人节版

安布雷拉公司申请破产保护


Ron Davis参议员

安布雷拉公司于4月1日要求美国政府向其提供1000亿美元救援资金，否则他们将于6月初破产。这将会是该公司的第二次破产。

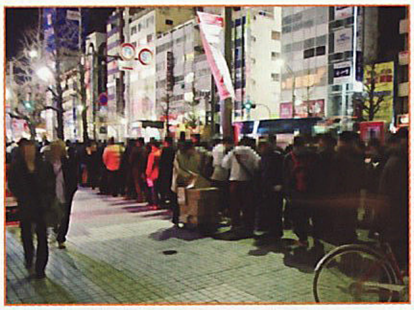
安布雷拉创始人奥兹威尔·斯宾塞向美国参议院发表了激情洋溢的演讲："这不仅是让安布雷拉免于破产，让我们的1万名员工能够领到薪水填饱肚子。更重要的是给人以希望，让美国站在生化超级战士研究领域的前沿。"

Spencer表示安布雷拉公司已经对他们制造出来的怪物进行基因改造，他们可以仅通过吞食流浪汉维生。虽然Spencer强调说怪物们的实物来源仅为成年男性，但他承认偶尔也会"出点小状况"，上个月的"小状况"造成3名女子、一个孤儿以及一只流浪猫惨遭毒手。

参议员Ron Davis等人对安布雷拉的提案表示抗议，理由是安布雷拉最近几年把业务转移到西班牙乡村和非洲国家Kijuju，将原本属于美国人的工作机会留给了当地的廉价劳动力。目前安布雷拉公司的股票评级已经被分析家从"持有"降级为"卖出"。

《DQIX》提前上市，秋叶原惊现2000人队伍





由于日本玩家对《勇者斗恶龙IX》延期事件无比伤心愤慨，为了照顾玩家的情绪，Square Enix经过昼夜不停的赶工，终于赶在4月1日给全日本玩家一个惊喜。据Akiba Blog报道，4月1日紧急上市的《勇者斗恶龙IX》举办了午夜首卖会，现场火爆空前，秋叶原到处都是该作的宣传海报，在Softmap Amusement分店可以看到900多人的排队人群。据悉这次《勇者斗恶龙IX》首发共有2000多名玩家前来排队，场面之热烈甚至超过了2005年的《Fate/hollow ataraxia》和《ToHeart2 XRATED》。

《如龙子》登场！传说的大姐头归来！



《如龙3》在日本顺利突破50万销量，名越稔洋在喜上眉梢的同时，也加紧了圈钱计划。系列最新作《如龙子》于4月1日正式公布。在游戏中，传说中的大姐头龙子将会再战街头，在新宿闯荡黑道生涯。继《如龙3》以一年的开发时间创造了次世代游戏开发效率记录之后，《如龙子》将再次创造游戏开发效率的奇迹，预计于今年夏季发售。这将会是一款超级成人向游戏，评级为ZZ级。不过本作的类型不再是动作，而是经营组织兼大姐头育成游戏。

《任天堂全明星大乱斗X》暴力版



今年2月份，任天堂资助樱井政博成立游戏公司Project Sora，不久前该公司在日本游戏杂志刊登全版招聘广告，可见在背后定然筹划着重要游戏。由于在Project Sora的成立声明中表示该公司将开发任天堂无法制作的游戏，因此很多人猜测可能会是暴力游戏。4月1日，任天堂在京都召开发布会，宣布推出为核心玩家准备的"Wii Expand"新服务，首款游戏是暴力版《任天堂全明星大乱斗X 极限版》，它在原作基础上增加了超血腥的极限模式。在任天堂内部演示的影像中，可以看到血流成河的画面，甚至出现了马里奥被林克斩首的过激场面……

增高福音！《Wii Height》公布

Wii Height
Wiiハイト

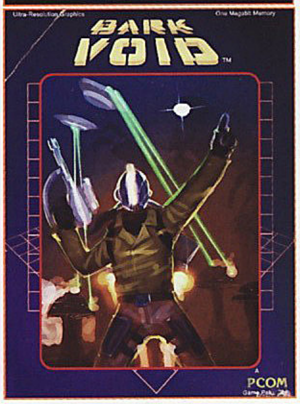


任天道公司于4月1日正式公布了一款用身高计改造的控制器《Wii Height》，通过其中附带的游戏进行训练，将会有明显的增高效果。之前任天道曾向部分用户提供了试玩版，一位居住在北海道的高中生说："使用了《Wii Height》后不到2个月，就长高了7公分，特别是腿长了很多。过去我从未与女孩子交往过，一直不受欢迎。现在我正在跟8个女孩子交往！"

该装置将于今年夏季发售，6月2日会在美国的E3展中提供试玩版。

Capcom掀起8位机游戏革命





在过去几个月里，Capcom一直向我们隐瞒一个惊天大秘密。根据Capcom所做的深入的市场调查，所谓的"照片级游戏画面"已经过时，现在应该向新的方向发展。因此，Capcom断然决定放弃其最新大作《黑暗虚空》的已有开发成果，为玩家带来一款具有革命意义的崭新《黑暗虚空》！

Capcom于4月1日在官网公布了《黑暗虚空》的新面貌——本作将会回归八位机时代！目前Capcom已经将整个游戏推翻重来，将游戏控制到4Mbit的卡带容量。而且全新的《黑暗虚空》将会利用一种先进的密码存档系统，只要输入16位的密码，就可以从上一次的进度继续游戏，彻底消除了存档消失的可能性。同时Capcom也公布了《黑暗虚空》充满80年代风格的游戏封面。

“《怪物猎人》系列”5周年纪念访谈

从系列初代发售至今，“《怪物猎人》系列”迎来了5周年的纪念。为了和FANS共同分享的系列不断成长的喜悦，游戏的5名主要制作人也齐聚一堂，与大家一起回望这5年来的《怪物猎人》留下的每一个脚印。



一切从头开始 摸索的初代

——今年是“《怪物猎人》系列”的5周年纪念。我想代表各位FANS问一下在座的诸位制作人，系列最初是以怎样的形态开始制作的呢？

藤冈要（以下简称“藤冈”）：2000年以后，家用机也开始逐渐融入了网络游戏的要素，Capcom为了跟上这一潮流，也提出了三个相关项目的开发，《怪物猎人》便是其中之一。

江口胜博（以下简称“江口”）：最初我们的开发动机只是想制作出一款“使用大型武器和大型怪物战斗”的游戏，所以也曾经想到过加入魔法或者更具有幻想色彩的要素，但是后来考虑到玩家和怪物之间的关系，就提出了“狩猎”这一概念。

藤冈：“狩猎”的概念使得游戏的整个世界观变得极为宽阔，玩家之间也更为平等，这对网络游戏来说都是很重要的。

江口：“《怪物猎人》系列”中，玩家对于素材的需求是狩猎的最大动机。我们在进行开发时也直接将这一点体现到游戏中的世界里。

——“《怪物猎人》系列”的人物动作一直很富有卡通色彩，这是为了吸引更多的玩家吗？

江口：说到这个，我想起了游戏中使用回复药时的那个POSE，开发时我们曾经有过激烈的争论呢（笑）！一方面，要让回复的这个动作非常直观；令一方面，也要体现出这个动作优缺点。虽然能够回复体力，但是也有不小的硬直。趁着怪物攻击的间隙安全地使用道具，这也是体现游戏性的一个方面。“唉，刚才就是因为自己在那里使用了回复药，所以才别干掉了。”相信不少玩家都有过这样的经历。

——像收集素材这样与狩猎无关的任务，是一开始就打算加入游戏中的吗？

江口：没错，我们在最初确立“猎人”这一职业时，就打算让玩家除了狩猎之外也有其他的选择。

藤冈：网络游戏就是这样，虽然主要强调多人游戏的乐趣，但是在一个人玩的时候，我们也要让玩家觉得有事可做，这样能更加突出多人合作的珍贵之处。

——集会所人物最大4人参加，这有什么理由吗？

江口：虽然最初我们的梦想是要制作出“可以任意人数”参加的游戏，但后来觉得这样做并没有什么必要，所以开发时就取消这一想法了。

藤冈：当时我们也参考了Capcom其他的网络游戏，最后得出的结论是，4个人来共同完成任务无论是对游戏性还是主机的处理机能来说，都是最合适不过的。

一直保留至今的《怪物猎人G》追加要素

——说起来，双刀的第一次登场就是在《怪物猎人G》里吧。

藤冈：嗯，其实最初我们只是考虑发行初代的廉价版，后来考虑到美版的制作，所以就追加了一些新要素。计划要增加一种武器时，我想到了作为片手剑派生武器的双刀，这样能给那些为片手剑攻击力烦恼的玩家提供一个新的选择。

——除了双刀以外，G级任务以及亚种怪物也被加入进来了呢！

藤冈：提升任务的等级是为了让玩家觉得更有挑战性。但是只是单纯地将怪物的能力值上调也不行，必须在习性以及弱点方面突出不同之处，这也是我们制作出各种颜色的亚种怪物时的一个基本方针。

小岛慎太郎（以下简称“小岛”）：亚种的出现也使得任务的种类变得更加丰富，这对表现怪物的生态也起到了不小的帮助。

江口：《怪物猎人G》追加了很多新要素，这些都是为了对游戏的系统得到改善，我们也在这之后的续作中对受到好评的系统继续进行了沿用。

《怪物猎人 携带版》开辟掌机天地

——提出将系列引入PSP平台的是一濑先生吧？

一濑泰范（以下简称“一濑”）：当时PSP刚刚推出不久，《怪物猎人2》也正在开发中，所以我就想，这两者之间是不是能有一些联动呢？所以我就提出了自己的策划书。

藤冈：虽说主要是考虑到联动要素，但由于《怪物猎人 携带版》是在2代之前上市的，所以我们就想到了以《怪物猎人G》作为开发蓝本。

江口：PSP的机能比我们想象得还要好，这让我们很多新的想法都得以了实现。

一濑：在此之前的作品都以在线模式为主体，但是对于那些没有网络条件的玩家而言，PSP版的出现无疑是一个好消息。而且，PSP的集会所不管多人还是单人游戏都可以去接受并完成任务，这样使得狩猎更加自由。

——发售后有没有想到《怪物猎人携带版》会有如此高的销量？

辻本良三（以下简称“辻本”）：一开始完全不知道结果，PSP的销售情况是逐步地稳定上升的。作为系列第一次在掌机上登场，我们觉得本作算是成功了。



藤冈要

从初代开始就从事系列的指导工作，目前正全力投入到《怪物猎人3 tri》的开发工作中。



一濑泰范

系列掌机版的主要策划者之一，主要负责游戏的指导工作。其本人比较喜欢使用狩猎笛。



小岛慎太郎

从初代开始就负责游戏的策划一职。他给系列的多部作品提出了自己独特的创意，轰龙的构想便是其中之一。



辻本良三

从《怪物猎人 携带版 2nd》以后担任游戏的制作人。负责系列作品的整体规划。



江口胜博

参与系列作品开发时间最久的制作人。主要负责游戏的策划工作，给出了系列的很多基本概念与设定。

《怪物猎人2 dos》带来更为宽阔的世界

——《怪物猎人2 dos》中的新要素非常多，开发过程中各位应该也比较辛苦吧。

藤冈：由于之前积累了一定的经验，所以这一作的单机和在线部分都要比以往丰富了很多。另外我们也在世界观以及系统上花了不少力气去改进，目的就是要让大家对整个系列的印象更加深刻。

小岛：话说回来，"古龙袭击"的任务真是让人到现在都忘不掉呢！

获得空前成功的《怪物猎人 携带版 2nd》

——《怪物猎人 携带版 2nd》是《怪物猎人2 dos》之后一年发售的吧？

辻本：嗯，是的。《2nd》以完全还原系列特色为前提，一切都从掌机的便携性来出发，这也是我们当时遵循的一个原则。在此基础上，增加一些让玩家觉得新鲜的系统也是必不可少的。

一濑：本作的标志性怪物轰龙，是由小岛先生来进行制作的。此外像村庄之类的地点，我们也进行了重新制作。

辻本：起初我是觉得，既然是掌机那就应该在户外来游玩，所以在开发过程中也应该考虑到这一点。现在看来，游戏确实让很多原本在家中一个人游戏的玩家走出家门，和同伴一起享受狩猎的乐趣。这让我感到很高兴。

——一年之后推出的《2nd G》也是叫好又叫座，尤其是新增的"猎人猫"给人留下了很深的印象，当时是怎么想到这个创意的呢？

一濑：其实猎人猫的创意本身我们早在制作掌机版的第一作的时候就有了。只不过由于日程的缘故很难实现，所以仅仅是在游戏中加入了猫厨师，这样就能将吃饭系统和小猫的育成系统连接在一起了。

辻本：这样的系统让玩家觉得"我不是一个人在战斗"，很能提高大家的合作精神。

一濑：猎人猫在游戏中主要起到辅助玩家的作用。毕竟在单人游戏时，被怪物盯上的目标只有自己。而有了猎人猫作为同伴，它就能帮我们分散怪物的注意力了，这是相当重要的一点。

小岛：猎人猫在女性玩家中也很受欢迎呢！《2nd》发售的时候，我经常会听到她们说"这个怪物好可怕"。但是到了《2nd G》，女性玩家的反应就变成了"猎人猫好可爱，我们一起加油吧！"（笑）

回顾5年来系列的魅力所在

——回顾5年来《怪物猎人》的这6部作品，各位制作人觉得游戏最大的魅力是什么呢？

藤冈：大家一起合作、大家一起享受乐趣，我想这就是《怪物猎人》的最大特色所在。虽然游戏中的世界很有限，但通过游戏而结识的猎人们如果能在生活中也相互帮助、相互合作，我想这便是猎人精神的最好延伸吧。

小岛：每个玩家在"怪物猎人"的世界中都可以有自己的风格与个性。在与朋友进行交流时，即使技术并不是最好的，但是与人同乐也能体会到乐趣十足的游戏感受。

江口：无论年龄、性别与职业，只要玩家一进入游戏的世界，就都可以成为并肩战斗的猎人同伴。

辻本：《怪物猎人》强调不受束缚地进行游戏，尤其掌机更是很好地体现了这一点。游戏内外，玩家都享受超乎以往的自由。甚至连屏幕画面之外自己的想象，我们都可以天马行空地进行发挥呢！

——感谢各位百忙之中接受我们的采访，大家可以都在期待新作的早日发售呢！（笑）



开发花絮

花絮①说起猎人家里的道具箱，现在是能存放很多道具的。不过初代的道具箱只有1页（100格），虽然初代的素材种类不算多，但是到了游戏后期存放道具还是相当麻烦的呢！



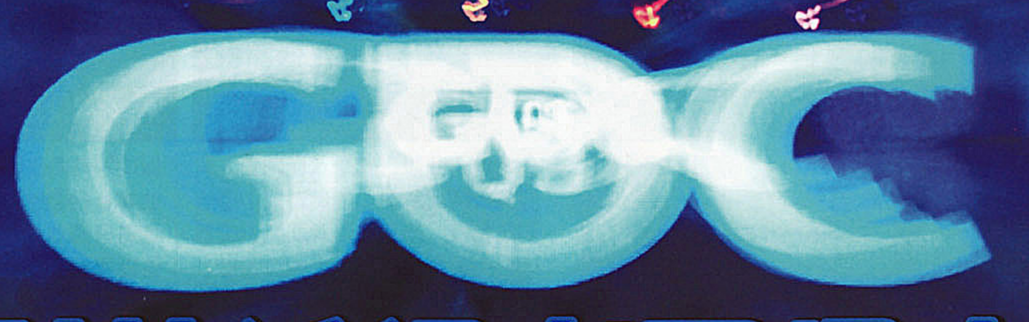
花絮②游戏中有不少奇形怪状的武器，用旗鱼打造的大剑就是其中之一。当时开发初代时出现了BUG，导致旗鱼的体型变得奇大无比，让我们觉得非常的有意思。这便是后来设计出这把大剑的灵感。

花絮③和现在的作品不同，在《怪物猎人G》中，玩家在任务出发前无法知道将要面对的怪物是普通种还是亚种，因此拥有亚种素材制造出的武器和装备在当时还是非常让人羡慕的。

花絮④在《怪物猎人2 dos》中，玩家将码头上的船修好之后就可以回到之前的据点——柯科特村，这样的设定让很多老玩家非常感动。

花絮⑤在《怪物猎人 携带版 2nd》以及《2nd G》中，可以给猎人增加技能点的装饰品很受好评，玩家可以自由将其从装备上拆卸。不过在《怪物猎人2 dos》里，要想卸下装饰品就必须拆解装备，玩家也要所觉悟呢！（笑）

透视2009游戏开发者大会



本刊特派记者现场直击

每年春季举办的游戏开发者大会（Game Developers Conference）是全年第一场国际性游戏业界盛会，由于是面向游戏开发者的展会，GDC 没有 E3 和 TGS 那样的规模，但该展会的含金量并不低。很多在 E3 展中首次亮相的游戏经常都是先在 GDC 中内部演示，由于有严格的保密协议，这些演示内容不会对外公开，而对于游戏开发者来说，这是他们了解业界最新趋势和交流开发经验的最佳去处。因此不久前英国游戏业界网站 GI.biz 的调查中，多数开发者认为 GDC2009 是今年最重要的游戏展会。

为了让国内玩家更深入了解 GDC 这个专业性展会，今年本刊特约驻美国的前方记者 huilei 从旧金山发来 GDC 的一线报道。除展会焦点新闻的总括性报道外，huili 将以日记的形式带你身临其境地逛一趟 GDC！

岩田聪基调演讲：NDS《塞尔达传说 灵魂轨道》年内降临





在本届 GDC 召开之前，任天堂社长岩田聪的基调演讲被视为最大的焦点，由于去年任天堂在几个重要展会中都碌碌无为，重点宣传的《Wii Music》遭到铁杆玩家们的声讨，任天堂曾表示会在今年公开一些传统大作，面向专业人士的游戏开发者大会无疑是一个很好的机会。这一次岩田聪没有让人们失望，在他的基调演讲中终于公布了让玩家望穿秋水的《塞尔达》新作！

驾驶火车环游世界





《塞尔达传说 灵魂轨道》（The Legend of Zelda: Spirit Tracks）将于今年内在 NDS 上发售，本作是《塞尔达传说 幻影沙漏》的续作，采用了同样的游戏引擎，用卡通渲染技术讲述小林克的新冒险。与前作不同的是，玩家不再是乘坐小船环游世界，而是改为火车。

在前作中，玩家可以在地图上绘制路线，接着小船照着路线在大海中前进。而这次林克是在既定的火车轨道上前进，不过玩家也可以随时选择路线。在铁路上前进时，每当碰到一组新路线，玩家就可以选择切换到新路线或者继续前进，而且还可以控制速度。值得注意的是在火车上配备了大炮，足以消灭道路上前来侵犯的敌人。大炮的瞄准采用触摸屏操作，指向接近的敌人射击即可。

当林克下了火车，进入冒险地带后，游戏系统与前作基本相同，不过会增加不少充满趣味性的新武器，例如一种能发射小旋风的转轮枪，不仅可以攻击敌人，还能用来获取通常情况下无法得到的钥匙。此外玩家还可以控制铠甲兵作战，帮助林克穿过危险的道路，打开机关。



Wii 全球出货突破 5000 万

岩田聪宣布，目前 NDS 的全球出货突破 1 亿台，而且 Wii 的出货也突破了 5000 万台，成为有史以来最快突破 5000 万出货量的主机。不过岩田聪表示 Wii 虽然扩展了游戏市场，但新增玩家数量并没有想像的那么多，拥有 Wii 的家庭中，只有 20% 是之前从未购买过主机。任天堂在 Wii 发售两年内就推出了《塞尔达》、《马里奥》、《马里奥赛车》等传统大作系列，迅速扩大了主机的装机量，在 Wii 用户中传统游戏玩家所占比例仍然很高，对于第三方来说市场潜力很大。目前销量超过百万的 Wii 游戏多达 73 款，在 WiiWare 上有 90% 左右的游戏来自第三方。

Wii 虚拟街机服务

在 Wii 虚拟主机服务大获成功之后，任天堂为玩家带来了“虚拟街机服务”（Virtual Console Arcade），提供经典街机游戏下载，该服务已于北美地区开通，公布的游戏包括《太空哈利》、《猫捉老鼠》、《多鲁亚加之塔》等，这些游戏的下载费用为 5～6 美元。



任天堂于同日更新了 Wii 4.0 版系统，在 Wii 频道中增加了“SD 卡专用菜单”，可以直接在 SD 卡上下载与启动游戏，并且可以支持最大容量达 32GB 的 SDHC 卡，可以此解决 Wii 存储空间不足的遗憾。

3 款《最终幻想》降临 WiiWare



Square Enix 将全面支持 WiiWare 的发展，在基调演讲中一口气公布了 3 款 Wii 下载游戏新作。首先是将于今年 5 月在日本提供下载的 Wii 虚拟主机游戏《最终幻想》，本作是 1987 年在 FC 上发售的原作。另外两款《FF》是 WiiWare 的新作，都将于年内发售。首先是之前已经曝光的《最终幻想 IV The After Years》，本作是 2008 年 2 月推出的手机版《最终幻想 IV The After 月之归还》的移植游戏，讲述《最终幻想 IV》主人公塞西尔之子的冒险故事。另外一款是 2008 年 3 月推出的《小国王与约束之国》的续作，英文名为《FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: My Life as a Darklord》，日文名未定。在本作中，玩家扮演的是魔王的女儿，游戏的目标是设置各种陷阱阻止前来抢夺黑水晶的冒险者。

告别游戏主机，开启游戏点播时代

几年前，久多良木健已经告知世人：未来将是网络的世界，游戏机作为一种实体将会消失，转而依附于网络之上。不少业界专家也指出“未来游戏机将变成一种类似于机顶盒的装置”。那时普通玩家也许难以理解这种假设的真正含义，而在今年的游戏开发者大会中，梦想家们的预言正在成为现实，一种新概念的“游戏点播”服务正在让游戏机变成机顶盒。



▲ OnLive 的用户个人档案。

在今年的游戏开发者大会中，最具话题性的新闻除了《塞尔达传说 灵魂轨道》外当属 OnLive 游戏点播服务。所谓“游戏点播”与网络视频点播原理相同，所有的游戏保存在服务器中，通过流媒体技术将画面传输到玩家的电脑（或专用接收装置），不同的是，用户可以用自己的低配置电脑操作安装在服务器中的游戏。简单的说，这种服务让你可以用老掉牙的电脑甚至机顶盒玩到最高画质设置的《孤岛危机》！



▲ OnLive 服务的主菜单界面。

OnLive 硬件解析



OnLive 是网络视频公司 WebTV 创始人 Steve Perlman 以及前 Eidos 公司的首席执行官 Mike McGarvey 合伙创办的公司，而 OnLive 游戏点播服务从投入研发至今已经有 7 年时间。OnLive 服务其实没有明显的硬件概念，因为你只要在电脑或者低配置的笔记本上安装客户端，就可以直接连接服务器，选择游戏，用鼠标或者键盘操作。不过家中没有电脑，或者不喜欢用小显示器玩游戏的玩家可以购买 OnLive 推出的专用 MicroConsole，它相当于一个机顶盒，由一个接收数据并对视频流解码的网络终端和一个手柄组成，将 MicroConsole 与电视连接，就可以无需电脑而直接在电视上游玩保存于服务器中的游戏，这使得 OnLive 服务具备了一定的家用机色彩。MicroConsole 就是一部“小主机”，由于游戏是在服务器运行，因此它的构造很简单，只有 2 个 USB 接口、一个网线接口和一些影音输出口。虽然 OnLive 公司并未公布 MicroConsole 的售价，但可以肯定的是这种简单的设备售价会非常低廉，甚至有可能免费赠送，毕竟网络点播的服务费才是主要收入来源。

OnLive 服务的所有游戏都是在高端服务器中运行，其配置自然远远超越任何发烧级 PC 游戏玩家的个人电脑，而且 OnLive 会每隔半年对服务器升级一次，因此不管是《孤岛危机》还是未来任何“显卡杀手”级游戏，都可以在最高画面设置下运行，只要注册成为 OnLive 会员，就可以一劳永逸地享受所有高配置游戏。



关注点 网速问题

OnLive 服务能否获得玩家认可，最关键之处在于能否实现绝对的流畅性。游戏点播比视频点播更加无法容忍时断时续的画面缓冲，没有流畅的画面，OnLive 就失去了存在的前提。OnLive 公司表示，他们采用了强大的视频压缩技术，只要用户有 1.5MB 的带宽，就可以获得流畅的标准清晰度的画面，而要获得 720p 的高清画面，需要有 5MB 的带宽。OnLive 将于今年夏季开始公测，到时玩家就可以知道自家的网络环境是否可以流畅游玩 OnLive 的游戏。

游戏阵容



▲在游戏浏览画面中可以看到玩家对游戏的评分。

执着于争论 PC 游戏与家用机游戏孰优孰劣的玩家，可能会对 OnLive 到底算家用机游戏还是 PC 游戏感到迷惑，事实上对这种网络点播服务而言，家用机与 PC 游戏已经没有界限。因为玩家无需忍受 PC 游戏复杂的安装、设置以及随时可能出现的兼容性问题，可以比家用机还要方便地选择自己喜欢的游戏。只要获得了用户的认可，第三方游戏软件发行商就可以在 OnLive 上提供与家用机相同的游戏。目前 OnLive 公司已经获得 EA、育碧、Take-Two、华纳、THQ、Epic Games、Eidos、Atari 等公司的支持，OnLive 将于今年冬季正式开通，届时将有 16 款游戏同步推出。为了吸引玩家，OnLive 表示初期他们提供的全部都是 3A 级大作，而且很多新作将会与家用机版本同步推出。当然，第一方游戏与各次世代主机的独占大作不大可能在 OnLive 上出现。



▲ OnLive 已获得大批知名第三方的支持。

视频服务

除了游戏点播外，OnLive 也将提供视频服务，除了观赏预告片外，还可以浏览高手录像，甚至即时观赏其他玩家玩游戏的全过程，其实就相当于把发送给玩者的视频流媒体也同时发送给观赏者，只不过观赏者无法操作。视频服务中还有一种“炫耀短片”系统，该服务一直都在录制你的游戏过程，在任意时刻当玩家有精彩表现的时候，可以按键保存前 15 秒游戏过程，然后将保存下来的短片与朋友分享。



▲“炫耀短片”界面，这里囊括了玩家的精彩游戏时刻。

收费方式

目前 OnLive 的硬件与服务费用详情并未公布，该服务将采用会员制，每月收取一定的基本服务费，根据玩家选择的游戏可能会额外收费。每个游戏都将提供购买、租赁和免费体验试玩版三种方式，第三方要想让玩家掏钱，就更应该提供真正的优质大作。

不少加盟 OnLive 的第三方表示，游戏点播服务可以彻底阻止盗版和二手游戏流通，而且通过服务器对玩家游戏方式的分析，可以了解玩家对游戏中各个具体环节的喜好，这对他们来说是很难收集到的宝贵信息，可以帮助他们制作更符合玩家口味的游戏。

游戏业的革命

对于业界分析家而言，GDC2009 的头条新闻不是岩田聪的基调演讲，而是 OnLive 的发布。Wedbush Morgan 证券公司分析家 Michael Pachter 向投资者们发表了一篇名为《末日的开始》的文章，指出 OnLive 所提出的游戏点播概念将会是游戏零售业末日的开始。Pachter 认为，OnLive 对发行商而言将极具诱惑，而且盈利前景远胜过传统的零售渠道，对于 GameStop 等知名零售商将会造成极大的威胁。Signal Hill 分析家 Todd Greenwald 认为，OnLive 已经在 GDC2009 上“出尽风头”，除了吸引发行商和排挤二手游戏外，还可以彻底消除主机更新换代的必要性，因为硬件已经不再是玩家需要关心的问题。Greenwald 说：“它有可能会彻底改变游戏业，我们认为 OnLive 需要投入大规模广告攻势，证明这并非小众向产品。”

《辐射3》勇夺GDC年度最佳游戏奖





◀现场播放了小岛秀夫出演的恶搞短片。

在历年的游戏开发者大会中，“游戏开发者选择奖”（GDCA）颁奖礼总是人气最高的活动之一。GDCA 的奖项由国际游戏开发者协会（IGDA）会员评选得出，具有极高的权威性与专业性。今年的 GDCA 颁奖礼在 GDC 第三日举办，在召开之前，GDC 会场到处都可以听到人们对获奖热门作品的预测与讨论，在颁奖礼现场共有上千名游戏开发者参加。

去年的游戏开发者选择奖大热门是《生化奇兵》，然而最终“年度最佳游戏奖”却被黑马《Portal》夺得。今年的大热门是《小小大星球》，结果也上演了与去年相同的一幕，获得提名最多的《小小大星球》与“年度最佳游戏奖”失之交臂，《辐射 3》成为真命天子。在颁奖礼中，本作执行制作人 Todd Howard 说：“我开发了 15 年的游戏，这还是第一次在 GDC 上拿奖。”不过在得奖数量方面，仍然是《小小大星球》独占鳌头。

今年获提名的日系作品不少，但最后全部铩羽而归，好在小岛秀夫为日本人保留了最后一个奖项：终身成就奖。小岛秀夫上台领奖时，台下爆发了热烈的掌声与欢呼声，可见他在欧美游戏开发者们心目中的地位。与往年一样，在颁奖礼的休息时间里播放了由终身成就奖获得者出演的趣味短片，小岛秀夫演出的《MGS》风格恶搞短片让现场笑声不断。

2009 游戏开发者选择奖获奖名单

辐射 3：年度最佳游戏
小小大星球：最佳游戏设计奖、最佳技术奖、创新奖、最佳原创新作奖
死亡空间：最佳音效奖
World of Goo：最佳下载游戏奖
战神 奥林匹斯之链：最佳掌机游戏奖
波斯王子：最佳视觉艺术奖

《使命召唤 现代战争2》11月开战

MODERN WARFARE 2

在游戏开发者选择奖的颁奖礼中，主持人 Meggan Scavio 在颁发第一个奖项之前神秘兮兮的说：“我们在 Infinity Ward 的朋友给大会组织者带来了一个小东西，要在年度最佳游戏颁完之后发布。”最后当《辐射 3》捧走了大奖，会场的灯光渐渐暗了下来，大屏幕中出现了 Infinity Ward 的 LOGO，《使命召唤 现代战争 2》的首个预告片开始上映。

由于故意采用了荧绿色的画面处理，在这段预告片中无法看清楚画面细节，但相信以 IW 工作室的实力，本作将会把次世代主机的画面表现力推向新的高度。在预告片中可以看到一群恐怖分子进入电梯，将武器迅速准备好之后，在电梯门打开时随即进行恐怖袭击。从台词中的暗示来看，本作的恐怖分子应该是前作中俄罗斯分裂主义者的余党，他们在全球各地发动了复仇战，游戏剧情应该是紧接着前作。在预告片的最后，还确认了本作的发售日：2009 年 11 月 10 日！

值得注意的是，Activision Blizzard 发布的新闻稿中指出本作



将不会使用《使命召唤》这个主标题，游戏的正式定名仅为《现代战争2》，看来AB有意将“《使命召唤》系列”拆分，借助《现代战争》获得的巨大成功，使其成为一个独立的系列，而“《使命召唤》系列”今后有可能完全交给Treyarch工作室。事实上去年7月IW已经透露他们正在打造一个全新系列，至于该系列是否独立出来的《现代战争》目前不得而知。

另外，AB表示根据NPD、Gfk等统计机构的数据，《使命召唤4现代战争》全球实际销量已经超过1200万套，成为有史以来最畅销的FPS游戏。由此看来，将《现代战争》作为一个独立新品牌确实是大有可为。

GDC2009吸引1.7万名游戏开发者

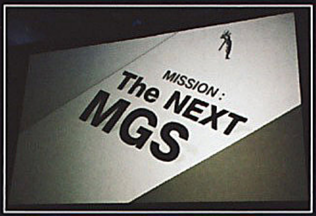
游戏开发者大会主办方于3月31日宣布，今年GDC共吸引了1.7万名观众，展会期间共举办了500多个研讨会、课程和演讲。GDC主管Meggan Scavio在声明中说：“上周在旧金山取得的成功证明了游戏产业的活力，证明了我们这个有20多年历史的展会精神，证明了游戏正在进化成为主流娱乐形态。”

明年游戏开发者大会仍然会在旧金山Moscone Center举办，时间为2010年3月9～13日。在此之前展会主办方Think Services将会在世界各地举办当地的游戏开发者大会，5月为加拿大GDC，接着是8月份德国科隆的欧洲GDC，9月份还将在美国奥斯汀举办一个围绕网络的GDC，最后会在10月份于上海举办GDC China。



《MGS》新作雷电当主角

GDC2009有两大基调演讲，一个是岩田聪，还有一个就是小岛秀夫。虽然小岛秀夫的基调演讲主要是向游戏开发者们介绍“《MGS》系列”的开发经验，但同时也暗示了下一款《MGS》新作。



小岛秀夫的演讲名为“化不可能为可能”，在讲解中用形象有趣的影像来形容各种困难，在演讲的最后，斯内克爬上墙壁，来到了“下一个MGS”，这时斯内克被雷电所取代，似乎暗示着《MGS》新作将会以雷电为主角。

为发展中国家打造！新主机Zeebo公开





在今年的游戏开发者大会中，通过网络提供游戏成为主题，除了引起轰动的OnLive服务外，还出现了一款面向发展中国家的网络主机。Zeebo是巴西游戏公司Tectoy与无线通信厂商Qualcomm共同设计，以巴西、中国、印度、俄罗斯等发展中国家为目标的新主机。与OnLive的网络点播方式不同，Zeebo拥有其主机实体，而游戏则是通过手机网络下载的方式提供。

Zeebo采用了Qualcomm MSM7201A芯片组，内置528MHz的ARM11/QDSP-5处理器核心与Qualcomm Adreno 130 3D绘图核心，拥有160MB的DDR SDRAM内存和1GB NAND闪存。Zeebo支持640×480解析度的PAL-M/NTSC输出，有1组立体声AV输出口，内置3个USB接口并配备了SD卡插槽。Zeebo最特别的地方是所有游戏全部通过下载的方式提供，而且是采用其内置的3G手机网络，可无线连接ZeeboNet无线网络，通过点卡或者信用卡付费下载游戏，或者进行线上更新。Zeebo支持的手机网络包括4频GSM/GPRS/EDGE与3频UMTS/HSDPA/HSUPA规格，内置天线。Zeebo所采用的ZEN界面非常简单易用，即使是从未用过游戏机的用户也可以用一两个步骤就开始玩游戏或者购买游戏。

Zeebo获得了不少第三方的支持，包括Capcm、NBGI、EA、世嘉、id Software、THQ、Vivendi等。主机将预装《FIFA 09》、《极品飞车 卡本峡谷》、《脑力挑战》和《掠食》，并提供了《雷神之锤》免费下载，今后将推出《生化危机4》、《铁拳2》、《索尼克大冒险》、《疯狂出租车》等名作。游戏定价为5～15美元之间。

Zeebo将于4月在巴西发售，定价预计为199美元，其他地区将于2009年内或2010年发售，售价为179或149美元。

GDC短波

《丧尸围城2》同屏6000人

在GDC的讨论会中，《丧尸围城2》开发商Blue Castle的制作人Izmeth Siddek表示，《丧尸围城2》“将拥有游戏历史上最多的同屏人数”——同屏丧尸可达6000名！

《神鬼寓言》转型

“《神鬼寓言》系列”制作人Peter Molyneux在记者采访中透露，今后该系列很可能将会脱离RPG类型。

《战神III》帧数问题

《战神III》首席程序师Vassily FilipPov透露，《战神III》将无法保持每秒60帧的流畅度，在某些较为复杂的动作场面将会降低到30帧。

NDSi强化游戏卡

NDSi硬件研发项目总指挥桑原雅人透露，任天堂正计划推出“NDSi强化游戏卡”，通过这种卡片将会让原本为NDS开发的游戏在NDSi上运行时增加摄像头功能，利用自己的照片作为游戏角色的贴图。

摇滚登山者

任天堂在GDC中公布了之前已有传闻的Wii新作《摇滚登山者》，该作其实是一款WiiWare游戏，使用平衡板和手柄搭配模仿登山动作即可进行游戏。



用脑波控制游戏

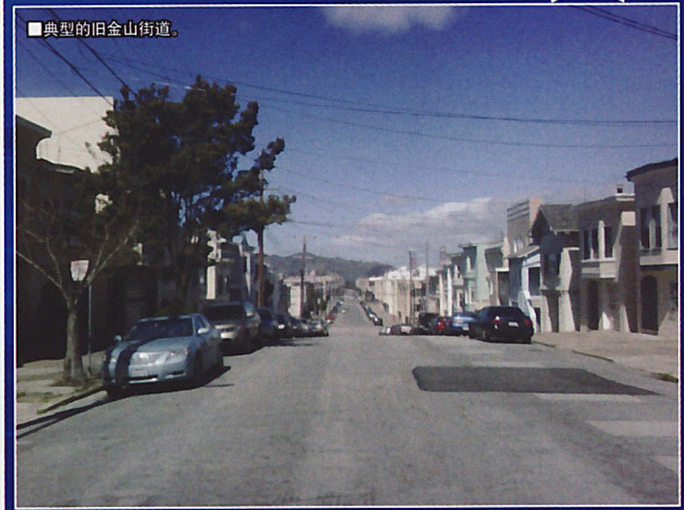


在GDC展会现场，一家名为NeuroSky的公司展出了MindSet装置，它可以通过耳部和额部的感应器侦测到玩家脑部发出的微弱的电信号，将信号转化为集中度、放松度等数值，通过这些数值的变化进行游戏操作。现场演示了Square Enix开发的主视角动作游戏《Judecca》，玩家可以通过脑力的集中与放松做出各种动作。MindSet将于6月1日上市，定价为199美元。

特派记者 huilei

GDC日记

旧金山的初遇 3月22日


■典型的旧金山街道。

如果给自己准备一个充满了期待的初遇，我是否会因为主观的第一印象而爱上一座城市？

这个问题的答案直到我从旧金山国际机场走出来之后才慢慢开始有所了解。虽然由于睡眠不足外加近似于过山车般的惊险飞行搞得自己有些晕晕乎乎的，但机场外凛冽的寒风还是让我一下子就清醒过来了。不单只是风，这里的一切似乎都有着一种与洛杉矶截然不同的感觉。先前降落时从机窗向外看，阳光下深蓝的海湾显得格外耀眼；如今在地面放眼望去，才发觉旧金山的山比海更让人着迷。几乎整座城市都是建立在起伏不断的山地上的，各种风格的新老建筑如同当地多元化的文化般杂糅在一起。

坐在车上看这座靠海的山城，别有一番情趣。从貌似洛杉矶的充斥着低矮楼房的城郊逐渐进入高楼林立的市中心，窗外的景色如幻灯片一般逐渐切换。不时地还会因为看到风格独特的异色建筑和从一个山顶延伸到另一个山顶的长达数英里的陡坡街道而兴奋不已……但在这一反复出现的过程中却逐渐体会到了一种久违的平静和熟悉。我对同行的几个朋友说：“这是一座有着文化和历史的城市。”

到酒店把行李放下后，搭乘一位朋友的车逛了一下市中心。之前就听说旧金山有很多华人，一天下来才知此言不假。城市里随处可见写着中文的店面，公车上中文提示也跟英文提示一般大小，就连走在大街上迎面而来的亚裔美女，也有很大的可能是华人。（虽然不知道是第几代了……）

在旧金山的第一餐午饭，我们选择了市中心一家貌似很有名的中餐馆“东江”。从餐馆外排队的人数就大致能了解其受欢迎程度，但直到实际品尝了之后才知道这家餐馆并非浪得虚名，里边提供的菜肴都是相当纯正的粤菜风味（除了些许油腻……）。只是价格方面比起之前在 Santa Monica 的半吊子明星中餐馆“Chef Chang”只能说是有增无减。之后在海湾感受了压迫感十足的海风，也在市中心近距离感受了久仰的涂鸦艺术，对于市中心保存下来的一个多世纪前的复古风格建筑更是赞叹有加。虽然在低于摄氏 10 度的气温下冻得有些僵硬，但还是无法抑制对于这座城市的好感的不断扩大。

下午 5 点，于旧金山 Moscone Center 西馆，GDC2009 的登记正式开始。在西馆外下车的时候，隔着巨大的玻璃幕墙就看到了馆内悬挂和摆放的多块大型海报和展板，上面的内容包括各国的 GDC（其中还有 10 月在中国的 GDC China）、IGF 以及 GDC 相关活动和赞助商的信息，将大会在即的气氛渲染得十足。

领取会议通行证并没有花费太多的时间。办完手续后正好是晚饭时间，一行人于是到了附近一家很出名的 pizza 店解决了肚子问题。8 美元可以得到两块分量十足的 pizza，味道也还不错，无奈自己对于 pizza 一直都不是很感冒……倒是晚饭后路过一座名为 Metreon 的巨型商业综合楼，在朋友的建议下进去转了一圈，最后还在里边的影院看了那部传说中的《Coraline 3D》。影片细节在这里就不透露了，总之是一部很赞的粘土动画电影。如果国内有机会上映的话，建议大家都去影院看看。

影片结束的时候已经晚上九点多了。虽然家在旧金山的朋友曾经警告过我，晚上最好别在市中心的街道上游荡，但几个大男生成群结队的，倒也不怎么会害怕。安全回到酒店后打开电脑，才发现网络质量十分糟糕，不但速度很慢，而且还老是断……

太平洋时间 2009 年 3 月 23 日零点。和朋友讨论好明天的行程，洗了澡，终于开始敲这篇游记。敲着敲着，不知怎地又想起了陈绮贞的那首《旅行的意义》。



■北馆门口的展板。



■可以看到中文的“欢迎”。

北馆的独立日 3月23日



■俯瞰西馆一层。

昨晚两点多才处理完一堆琐事爬上床，早上7点出头就被无情的手机闹铃给拍醒了。不过为了这一天的到来，体内的肾上腺素分泌已经顺利地调节到了大学时熬夜赶项目的水平，所以少睡几个小时并没有太大的影响。

太平洋时间2009年3月23日早上9点，旧金山市中心的Moscone Center西馆，GDC2009正式开始。此时一层大厅内已经聚集了不少GDC参加者，或是在办理手续，或是在查看资料，亦或是在边聊天边等待各个会议的开始。和朋友在西馆二楼的日程安排表前短暂讨论之后，我们将今天的目标锁定为位于北馆地下一层131房间的独立游戏峰会。所谓独立游戏（Independent Games）是指那些未得到游戏发行商资金支持而开发出来的游戏。这些游戏一般都是经由个人或者小团队制作的，通常与主流商业游戏有着很大的区别，其着眼点也多注重于“创新”一词。独立游戏之于游戏业，就如独立电影之于以好莱坞为代表的电影产业一样，可说是一种异质和互补的存在。近年由于以XBLA、PSN、WiiWare和iPhone为代表的数字发行方式的迅速发展，原本影响力有限的独立游戏业也得到了急速的扩张，涌现出了如《flOw》、《Braid》、《World of Goo》这样的具有相当影响力的作品。

我们到达会场的时候才9:20左右，离10点开始的峰会还有一段时间，所以场内的人也不是特别多。台上和后台还有几位工作人员在紧张地进行准备工作。不过接下来的数十分钟内各色各样的游戏业者如涨潮般涌入了会场，塞满了可以容纳至少300人的会场。其中最有视觉冲击力的是一个头戴猫耳的沙宣头男生（对，你没看错，就是女仆装必备的那种猫耳），可惜，没有机会给他来个特写……

10点，峰会准时开始。第一个出场的嘉宾，来自2D Boy公司的Ron Carmel是近年最成功的独立游戏作品之一《World of Goo》的两位作者之一，其演讲题目是《你想知道但又不敢问的关于如何成为独立游戏人的一切》，主要内容可以概括为从注册公司，到资金运作，到媒体宣传，再到发行方式的独立游戏制作流程简介。由于他这篇演讲完全以《World of Goo》从开发到成功商业化的过程为范例，各项数据和资料都掷地有声，十分让人信服。而其风趣幽默的台风也赢来了场内观众一阵又一阵的掌声。个人觉得比较有意思的几点，一个是《World of Goo》开发两年的花费为11.6万美元（其中两个合伙人每人自掏腰包2.8万美元），另一点就是销售的统计数据（按发行渠道划分：WiiWare约为55%，2DBoy.com约为25%，Steam约为13%；按区域划分：北美约为55%，欧洲约为25%；按操作系统划分：Windows约为65%，Mac约为25%，Linux约为10%）。不过在此需要说明的一点是，《World of Goo》的PC版盗版率超过了90%……

10:45，峰会进入第二个环节：IGF决赛作品纵览。今年的IGF是第十一届，其三项竞赛的参赛作品与去年相比在质与量上都有相当大的提高。15分钟的纵览很快就结束了，紧接着是IGF主席Simon Carless所做的关于独立游戏市场统计的演讲。戴着眼镜穿着条纹T恤的秃顶主席大叔用他那风味独特的不知哪里口音的让人郁闷的英语，为我们介绍了独立游戏业的发展状况以及在XBLA、PSN、WiiWare、iPhone和PC等五大平台上的销售统计数据。

主席大叔的演讲在11:45的时候准点结束了。由于没吃早餐，此时我已经有些顶不住了，只好放弃之后的一个关于独立游戏商务的演讲，离开会场出去觅食。上到Moscone北馆一层的时候才发现那里的微软试玩展台前已经有不少人在试玩了。试玩的内容大部分是X360的3A大作（如《生化5》和《光环战争》）以及最近在宣传的几个社区游戏，不过也有一些PC上的Windows Live游戏（有一个多点触摸的类似于《Pong》的游戏还算让人眼前一亮）。看来微软是铁了心要实行当年定下的由DirectX10一统江山的计划了啊。

和朋友在附近的一个美食广场吞了一只美国份量的巨型汉堡之后，我们又马不停蹄地回到了独立游戏峰会的会场。下午的会议于14:00正式开始。首先是来自Cactus Software的Jonatan Soderstrom先生做的演讲：“Cactus的4小时游戏设计”。据同行的一个朋友说，欧洲虽然在商业游戏方面不如北美和日本，但若论独立游戏则是绝对的强势地区——而这位来自瑞典的Soderstrom先生就是一位相当具有影响力的独立游戏名人。在此我不得不承认，他的演讲应该是今天我看到的最为



■北馆一层微软试玩展台的Windows Live游戏。

四大数字发行平台销售统计数据

平台	普及数量	启动时间	下载游戏状况	注册及连接状况	销售状况
PSN	PS3全球销量2130万（截止至2008年12月）	2006年11月PS3发售同时启动	约有60个PS3下载游戏（北美）	2000万PSN注册用户；每台PS3有1.88个PSN账号数；每个月有1000万个账号连接到PSN	累计销售额为1.8亿美元。
XBLA	X360全球销量2800万（截止至2009年1月）	2005年11月X360发售同时启动（北美）	1.25亿游戏下载量（至2008年12月，包括游戏试玩版）	1700万Xbox Live用户（至2009年2月）	价格在免费至20美元之间
WiiWare	4500万（截止至2008年12月）	2008年5月（北美）	73个下载游戏（北美）	/	价格在5至15美元之间
iPhone	iPhone销量1700万，iPod销量1300万	2008年7月	8亿的下载量以及2.7万个下载软件，其中近6500个为游戏（至2009年3月）	/	价格在0.99美元至4.99美元之间

出彩的一个了，不但视觉冲击力很强（PPT 文件里面塞了一堆搞笑的 flash 动画和整蛊图片），其提出的许多设计方法和思想也都很有参考价值。比如关于游戏创新的方法，他就提出了以下几点：1. 多做尝试；2. 敢于严肃；3. 观念更新；4. 无需好玩；5. 气氛营造。而所举的那些例子不但绝对爆笑，而且也很好地支持了他的论点。

下一位发言者，来自芬兰的 Petri Purho 可是独立游戏界绝对的明星——这位长发小哥就是那款赢得了无数美誉以及 2008 年 IGF 大奖的《Crayon Physics Deluxe》的作者（不知道这款游戏的读者都去 google 或者 youtube 一下吧，保证你们会觉得震撼）！Petri 小哥这次的发言是关于《Crayon Physics Deluxe》的总结回顾。类似于早上 Ron Carmel 的演讲，Petri 小哥也是紧密结合自己的作品开发过程，介绍了他作为一个独立游戏人的许多心得体会。其中印象最深的两点，一点是有段时间他坚持每周做一个游戏（第十个游戏最终演变成了《Crayon Physics Deluxe》），另一点则是由于他过早发布《Crayon Physics》的 youtube 影像而导致在《Crayon Physics Deluxe》正式发布前就出现了不少克隆产品的经历。

之后的会议内容虽然也都还算有趣，但跟之前的相比就有些相形


■左 Petri Purho 右 Jonatan Soderstrom。

见绌了，在此也就不赘述了。晚上吃完晚饭回到酒店时已经快 10 点了。想要早睡，但却不得不整理一天的文字、照片和音频资料。明天还有一堆活动……只希望一切都能顺利吧。

新闻资讯 焦点

非主流游戏 3月24日

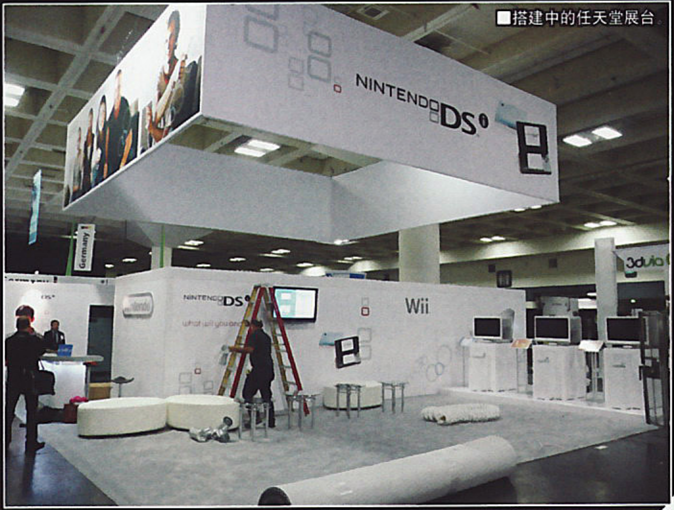

■IGF 学生组获奖作品团队总结陈述现场。

昨晚过了半夜三点才睡的，结果早上无意识地按掉了手机闹铃，直到住在别处的队友开车到了酒店楼下打电话叫我时，才猛地意识到已经快 9 点了……最后到达 Moscone 西馆的时候已经过了九点半了。不过也算是不幸中的万幸吧，9 点到 10 点之间没啥特别有意思的内容——其实如果要较真的说，周二可以说就是块鸡肋，没有啥特别能吊我胃口的讲座。一行人在西馆二楼的公告牌前面纠结了一会儿，最终决定到北馆 305 听“严肃游戏峰会”里一个对于《孢子》进行严肃游戏研究的讲座。在这里要稍微解释一下“严肃游戏（Serious Game）”的概念。所谓严肃游戏，简单的说就是其目的并不是单纯娱乐的游戏。事实上严肃游戏的研究和应用已经有相当一段历史了，其范围涉及国防、教育、医疗、城规、工程、宗教、政治等等众多领域。比如美国军方投资制作的那款《美国陆军》，NDS 上以“脑白金”为代表的一票脑锻炼软件，都可以归类为严肃游戏。

进入 305 的时候目标讲座还没开始。找到座位后过了十多分钟，来自英国的记者兼咨询师 Margaret Robertson 走上了讲台，正式开始了她对于《孢子》研究的讲演。讲演的结构对应《孢子》游戏过程的划分分为五个阶段：细胞阶段、生物阶段、部落阶段、文明阶段以及宇宙阶段。Robertson 用头两个阶段的内容对《孢子》进行了游戏机制和结构方面的分析，并在第三及第四阶段讨论了这款游戏在西方社会上所引起的关于进化论解读的争议以及少年科教应用方面的失败，最终于第五阶段探讨了《孢子》对于严肃游戏研究者的启示。对于本非严肃游戏的《孢子》进行严肃游戏研究，这样的独特视角可说是本场讲座最大的亮点了。但也许正是因为《孢子》的初衷并非严肃游戏，这场讲座所涉及的深度并没有完全达到我的预期。

上午参加的最后一个讲座是关于沉浸式游戏的《屏幕之外：沉浸式游戏设计原则》，演讲者是以诺基亚研发中心的 Markus Montola 为首的三位沉浸式游戏研究人员。所谓沉浸式游戏（Pervasive Game），是指引入了玩家在现实空间中方位及行为的游戏。这方面比较著名的例子有将曼哈顿街区变成《吃豆人》游戏地图的《Pac-Manhattan》以及德国雷根斯堡（Regensburg）的旅游观光用游戏《REXplorer》。其实从广义上来说，由于如今全世界大卖的 Wii 上面绝大多数游戏都引入了玩家在现实空间中的方位和行为，所以都可说是沉浸式游戏。这场讲座从空间扩张、时间扩张以及社交扩张三个方面来讨论了沉浸式游戏设计的各种准则、可能性以及所面临的挑战，具有相当的启发意义。个人觉得十分有意思的一点就是“社交扩张”中提到的沉浸式游戏可以作为“社交托辞”，从而让玩家摆脱日常生活中羞耻心的束缚，更容易地进入不同于现实生活中的角色。相信今后的数年内，随着 GPS 等空间定位技术的飞速普及，沉浸式游戏应该会得到更大的发展。

短暂的午餐时间之后，我们赶到了西馆 3007，参加 14：00 在那里举行的 IGF 学生组获奖作品团队的总结陈述。本届 IGF 学



■搭建中的任天堂展台

生组竞赛共收到125个参赛作品，最终有10个作品获奖。这些作品虽然风格各异，但都具有相当的完成度与创新之处，其团队也来自世界各地（其中美国5个、德国2个、巴西、丹麦、瑞士各1个——可惜没有中国的团队）。2个小时的时间里，9个团队（另外的1个团队缺席GDC）分别就其作品的设计及开发过程做了简介，并回答了IGF评委的提问。印象比较深刻的两点，一是美国南加州大学在10个获奖作品中占据了2个名额，二是来自德国的《Where is my heart》的团队竟然只有一个人！

晚饭后有好多好多的游戏业内社交活动……无奈，明天一大早要去听任天堂总裁岩田聪的GDC基调演讲，只能放弃……



■SONY展台一字排开的PSP

日本时间 3月25日


■雷吉

早上六点硬撑着爬起床赶岩田大叔9:00的基调演讲，没想到出了旅馆门之后却走错了去往公交车站的路（不能怪我，这是第一次自己坐公交，之前都有朋友接送的……），到站之后也是一边问路一边走，导致最后到达Moscone南馆的时候已经是7:15左右了。不可思议的是，我竟然是第三个到达的……不过到了8:25的时候，队伍的长度已经很夸张地绕过并消失在了远处的街角，看来大家都对岩田大叔的演讲抱有很大的热忱和期待啊！

接近8:40的时候，终于可以进入演讲的举办地点Esplanade大厅了。走过大门，扑面而来的是大厅另一头已经被蓝紫色调激光灯装点得神秘而斑斓的舞台。舞台的背景是一块巨大的LED屏幕，上边GDC三个大字十分抢眼。舞台两边各有两块巨大的投影屏幕，看来应该是为了同时投放不同影像而用的。我想法在任天堂员工席找到了一个比较靠近舞台的座位，心想这下应该能拍到很多细节了。身边一票来自日本任天堂的员工正在群连NDS，看来忠诚度很高的样子。就在忐忑地等待演讲开始的时候，我突然发现第一排有一个长得像大猩猩的人看着十分眼熟——等等，那不是北美任天堂总裁雷吉吗？赶紧抓拍下来……

比预定时间延迟了8分钟后，演讲终于要正式开始了。GDC的美女执行主管Meggan Scavio走上舞台，简要回顾了自2006年岩田聪在GDC展示Wii手柄以来Wii在全球范围内所取得的巨大成功，并在发言的结尾引出了岩田聪的第三次GDC基调演讲。岩田大叔一身黑色休闲西服，戴着个耳麦，十分潇洒地在全场观众的热烈掌声下走入舞台，开始了他的发言：《发掘新的发展机遇》。

话说本人之前也看过一些有岩田大叔发言的发布会视频，对他的英语水平一直都不敢恭维。不过在这次的基调演讲，我居然很神奇地听懂了他很大一部分的发言……不知道到底是谁的英语水平进步了呢……岩田大叔一上场就提到，自2006年Wii发售以来，游戏市场得到了急剧的扩张，而如今，NDS的全球销量已经超过了1亿，而Wii也超过了5000万。（此时掌声那个雷动啊）

之后的内容一直围绕着这么一个问题：在一个急剧变化的市场，如何才能做出成功的游戏？从回顾1990年代他所在的Hal实验室经历过的“死亡螺旋”（财年压力→更少的开发时间→更低的游戏质量→更低的游戏销量→更大的财年压力）开始，岩田阐明了他的观点：任天堂之所以能开发出更好的游戏，并不是因为更有钱和时间，而是因为它走的是另一个螺旋：宫本茂提倡的“上升螺旋”：

1. 创意无处不在
2. 亲自与他人沟通
3. 游戏原型制作
4. 小团队开发
5. 多项目同时作业
6. 游戏原型制作的反复尝试
7. 大规模游戏制作阶段

说老实话，我之前没有太期待这场基调演讲会涉及到游戏设计方面的内容，所以岩田大叔这一段发言实在让我有些惊喜。然而更惊喜的事情还在后头：岩田介绍了《节奏天国》的开发过程之后当场宣布，演讲结束后在场的每一位观众都可以在会场外得到一张免费的《节奏天国》！——此时场内的鼓掌和欢呼比之前的任何一次都要热烈得多。

之后的时间可说是任天堂新产品宣传阶段。首先是北美任天堂的一位高层上台演示了一个新的WiiWare游戏《摇滚登山者》，然后接下来是一系列新内容的发布：最高可达32G的Wii用SD卡，Wii系统4.0，两款WiiWare上的《FF》新作，对应即将在北美上市的NDSi的两款专用下载游戏的演示，以及定位于怀旧玩家的“虚拟街机”……这一波又一波的冲击将现场的气氛逐渐推向了最高潮。

“……我知道我们最大的责任是满足长期以来的任天堂忠实支持者们，今天就让我来播放一段新视频吧！”随着岩田大叔这句话的结束，场内的灯光暗了下来，两边的大屏幕上出现了NDS的LOGO，随之火车的汽笛声响起。当我正在想这到底是哪款神秘新作的时候，屏幕上出现了那位让人熟悉的黄发猫眼小男孩……全场欢呼声响起——“《塞尔达传说》系列”的最新作《塞尔达传说 灵魂轨道》正式发布，并将于年内发售！

由于上面那段游戏视频实在是过于震撼，导致我整个人都塞尔达了，根本没有顾上之后岩田所做的演讲结语……之后一直维持着那种恍惚的状态，散场，出门，领取俺的《节奏天国》，然后回到北馆找到朋友，忙不迭地跟他们通报这个消息……真的，别的啥都不说了，就一句：“Thank you Nintendo！”

下午听了两场讲座。第一个是Level-5日野晃博关于从《莱顿教授》到《闪电十一人》再到与吉卜力公司合作的NDS主机上的最新作《第二国度》的开发经验介绍，另一个则是SE


■任天堂职员在连NDS


■岩田聪


■NDSi 游戏现场演示。



■小岛秀夫发表获奖感言。

《最后的神迹》制作人高井浩与Epic公司负责“虚幻引擎3”在SE业务的几位负责人一起叙述用“虚幻引擎3”开发这款日式RPG大作的历程。

晚上从18:30到20:30是每年GDC最大的盛事：IGF颁奖晚会和游戏开发者选择奖颁奖晚会，场所就是早上岩田大叔演讲的那个Esplanade舞厅。俺享受的算是VIP级别的待遇，所以可以提前一小时入场并坐在靠近舞台的地方（那一片都是圆桌，跟后边一排排的椅子对比，很有大人物的感觉）。进去刚在座位放了背包，想去弄些自助餐吃的时候，却发现了不远处有个人很眼熟……天，小岛秀夫！赶紧上前……

颁奖晚会很精彩，但在此限于篇幅没法细写，着实有些可惜。总的来说，IGF这边《Osmos》是最大的赢家（虽然没能拿到最有份量的那个大奖），《Braid》和《小小大星球》在这次游戏开发者选择奖上面大出风头，而小岛秀夫也继宫本大叔之后拿到了GDC的终身成就奖。最后散场的时候还跟“《模拟人生》系列”的制作人Will Wright和《啪啦啪啦啪》的制作人松浦雅也合影了……

最后回到酒店的时候已经夜深，由于第二天还有小岛秀夫的基调演讲，所以稍微整理了一下照片和音频就上床睡了，但还是抑制不住心中的激动。这次GDC基本算是圆满了……

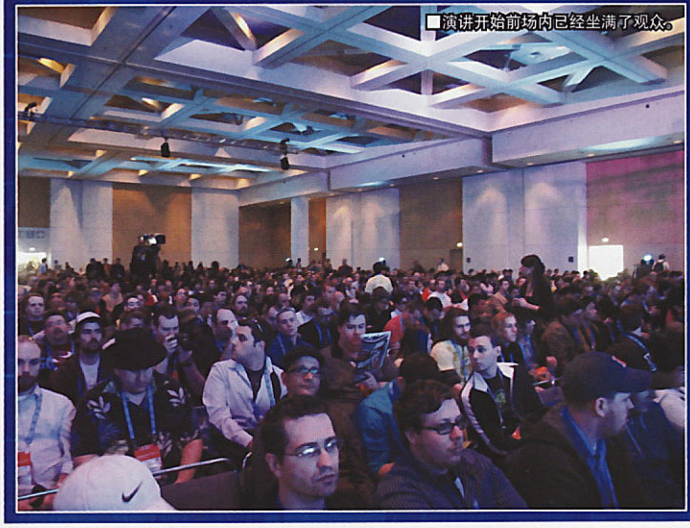
小岛的第一次GDC

3月26日

昨晚睡前将闹铃定在早上七点，结果铃响之后还是在床上赖了十多分钟才起来。没法，又是不到五小时睡眠……不过为了小岛的基调演讲，少睡几个小时也值得了。

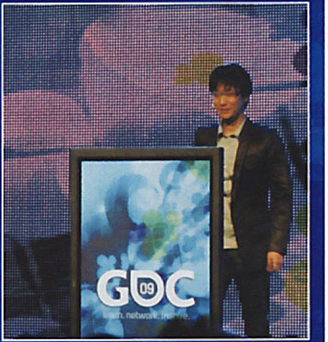
由于有了昨天的经验，今天没有再走错路了。赶到南馆的时候是8:10分左右，前面只排了一个人，是来自佛罗里达的一个小游戏公司的制作人，也是“《MGS》系列”的FAN。就这么聊着聊着，到了快九点半发现人还不是很多，一问才知道是我弄错时间了——基调演讲的开始时间是10:30而不是10:00……话说大会将小岛的演讲定在了10:30，也许是考虑到了头一天晚上的颁奖晚会以及之后必定会发生的一系列社交活动所采取的人性化措施吧？

接近10:00的时候终于可以进场了。依旧是Esplanade舞厅，依旧是蓝紫色调的激光灯，依旧是大大的GDC字样和四块大屏幕。不过我在里面坐了一会儿，回头一看，发现场子还没坐满一半（昨天开场前十五分钟基本已经坐满了），不知该做出什么表情……开场前几分钟再回头看的时候，才发现场子里已经很神奇地黑压压的坐满了人，心下稍稍松了一口气。


■演讲开始前场内已经坐满了观众。

今天的演讲没有像昨天那样延迟了。10:30分正，GDC美女执行主管Meggan Scavio再次走上舞台，为全场观众简要介绍了小岛秀夫。之后在全场观众极度热烈的掌声下，穿着一件酷酷的黑色皮夹克的小岛秀夫从后台走出。今天的基调演讲，小岛并没有像昨晚念获奖感言那样用英语来叙述，而是采用了更适合他自己临场发挥的日语并配置现场翻译的方式来呈现。在这里真的要赞一下负责翻译的那位先生，不但字正腔圆，而且翻译的速度很快（基本可算是同声传译了），质量也很高很得体，没有像之前其他日语讲座里同声传译那种吱吱呜呜半天不知道该怎么翻才得体的尴尬情况出现。

小岛上来第一段话就把全场观众逗乐了：“大家早上好！很感谢大家那么早赶来参加这个基调演讲，也谢谢大家昨晚对我领取终生成就奖时的支持！实际上，虽然我已经从业20多年了，但这还是我第一次参加GDC。那是因为每年五月都有E3，而我也会为了准备E3而忙得不可开交。今年之所以会来呢，一是因为E3已经不如之前那么具有影响力了，二是因为他们告诉我，如果我今年能来GDC的话就可以得到一个终身成就奖……（全场笑喷）这次演讲的时间比较长，为了不让大家觉得枯燥，我特意弄了一些比较



有娱乐性的东西（指动画化的演示文件），希望大家能喜欢。不过很可惜，今天我不会给大家送游戏之类的礼物……（指任天堂赠送《节奏天国》一事）”

小岛的基调演讲题目是《坚实的游戏设计：让“不可能”成为可能》。长达一个半小时的演讲无法详尽记述，简要概括起来就是用他从1985年开始开发MSX2版《Metal Gear》起，直到2008年PS3版《MGS4》发售的20余年“《Metal Gear》系列”开发历程为实例，说明如何在硬件、软件的基础上，用游戏设计来将一次次的“不可能”变成“可能”。演讲所用的演示文件做得十分精妙幽默，除了Snake和Otacon反复登场之外，甚至连马里奥大叔也友情客串了一番。印象比较深刻的几点，一是小岛很幽默也很喜欢拿自己开涮——比如每次说到“《MGS》系列”里的过场时都说，“你们应该笑啊，我正在说

我的过场呢！”（此时全场观众大都会心一笑。看不懂这个笑点的话说明你还不了解《MGS》系列），还有在最后总结时说：“如果我在面对当年第一个看似不可能的任务时就放弃，那就不可能有‘《Metal Gear》系列’了，也不可能有‘《分裂细胞》系列’了。”（全场一片欢笑并热烈鼓掌）——另一点就是小岛君用同样的分析步骤来反复地验证了他的游戏设计哲学，全程听下来让人来受益匪浅。



■“《Metal Gear》系列”的发展历程（演示文件）。

最后演讲结束时他还发表了一些关于东西方游戏开发趋势的看法并表达了希望能跟西方游戏开发者多多交流的意愿，顺便还做了一下小岛组招人的广告，然后在全场热烈持久的掌声中走入后台。

参加完小岛的基调演讲再回去看会议安排，才发现这一天让我感兴趣的讲座真的不多，也就下午那场关于《生化危机5》美术部分开发流程的讲座（主讲者：《生化5》美术总监 平林良章）比较让人关注了。之外的时间，似乎也只能逛展区了。


■小岛秀夫基调演讲开场前，排队的人很快就排到街角那边了。

回到酒店后往床上一倒就不想动了。明天是最后一天。虽然这几天累得很厉害，但心想结束后可以回家好好地睡上两天，似乎就没那么难受了。

来GDC怎能不玩游戏？ 3月27日

周五安排的讲座比周二的还要鸡肋，所以我基本都泡在展览区试玩IGF的各个游戏了。印象比较深刻的几个作品有《Osmos》、《Incredibot》、《Musaic Box》、《Where is My Heart》等。试玩后个人的几点感想：

1. 受去年物理类游戏《Crayon Physics Delux》以及《World of Goo》成功的影响，如今不少2D游戏都集成了物理引擎Box2D（大致数了下，本届IGF获奖作品中就有至少5个）。

2. 在《Braid》的巨大成功后，时间控制类游戏也有着一定的发展，如本届入围的两个横版STG《Retro/Grade》和《Zeit2》，都较为巧妙地利用了时间的机制，为原本似乎已经走入尽头的横版STG注入了新的活力。

3. 随着IGF不断朝着国际化方向发展，各国参赛作品也在不断增加，一旦入围，其商业化的可能性是相当巨大的。所以，在此建议国内的各位有志之士多多努力，争取不远的未来能出现第一个由国内团队制作的IGF入围作品！

15:30，展览区的灯光一下变亮了许多，场内也响起了让观众离场的通知广播。我知道，我的第一次GDC到这里就结束了。这种时候，不知是该松一口气还是该叹一口气呢？有许多收获，也有一些遗憾，但总的来说还是一次很难忘的经历。


■GDC的展览区，与普通游戏展会有所不同。


■职业区，SCEA在抽奖PSP。

再见旧金山 3月29日

上午9:30，飞机离开地面的那一刻，心里似乎有一些怅然若失。

看着机窗外的景色由浅黄的路面变成淡青的海再进而变成灰蓝的天，我关上了遮光板，靠在座椅上开始回想这一周以来在旧金山和GDC所经历过的一切一切。这一周里，我用自己的所有感官最大限度地感受并记录了这场仿如梦幻般的游戏业界盛会。对于熟悉游戏业的我来说，GDC上经历的一切是如此的梦幻并真实。但不知为何，现在看回头看它的时候，竟会显得如此陌生。

所谓归属感，其实就是这么简单但又不可理喻的东西吧。但谁又能说这无奈的现实不会有所改变呢？

至少，我和我所认识的许多同仁们，都一直在为着那一天的到来而不断地努力着。



▲记者huilei与小岛秀夫的合影，huilei本人特别要求以熊猫头遮脸……

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

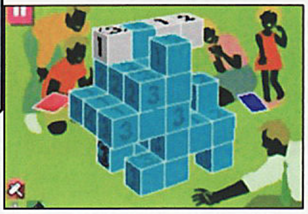
JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年3月9日～2009年3月15日

NEW 1 无双大蛇 Z
无双 OROCHI Z
■2009年3月12日发售 ■Koei ■动作
◆本周 112283套 ◆累计 112283套 PS3

NEW 2 生化危机5
バイオハザード5
■2009年3月5日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 61483套 ◆累计 61483套 PS3

3 NEW 立体绘图方块 NDS
立体ピクロス
■Nintendo■2009年3月12日发售■益智■3800日元



游戏的玩法有点类似大家熟悉的"扫雷"，玩家需要根据提示将立体图形中无用的方块消除，最终完成一幅特殊的立体图像。除了游戏自带的350多个由浅入深的谜题外，玩家还可以自己创作谜题和好友进行交换，或利用Wi-Fi功能下载官方定期更新的谜题。

本周：**38 056**套　累计：**38 056**套

↑ 4 马里奥与路易RPG3
マリオ&ルイージRPG3!!!
■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 37907套 ◆累计 388954套 NDS

↓ 5 真·三国无双 联合突袭
真·三国无双 MULTI RAID
■2009年2月26日发售 ■Koei ■动作
◆本周 33255套 ◆累计 315978套 PSP

6 NEW 皮克敏2 Wii
Wiiであそぶ ピクミン2
■Nintendo■2009年3月12日发售■动作■3800日元



作为任天堂NGC游戏移植计划的第五部作品，游戏主要结合Wii的体感操作让玩家攻关过程中的代入感得到了进一步提升。而和之前Wii上移植的前作相比，新增的持有特殊能力的紫色和白色皮克敏是一大亮点，玩家必须合理利用它们的能力才能发现更多的宝藏。

本周：**28 706**套　累计：**28 706**套

↓ 7 如龙3
龙が如く3
■2009年2月26日发售 ■SEGA ■动作
◆本周 23815套 ◆累计 449090套 PS3

↓ 8 七龙战记
セブンスドラゴン
■2009年3月5日发售 ■SEGA ■角色扮演
◆本周 22341套 ◆累计 102098套 NDS

→ 9 怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)
■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 16209套 ◆累计 3784878套 PSP

10 NEW 抵抗 惩罚 PSP
レジスタンス～报复の刻～
■SCE■2009年3月12日发售■动作■4800日元



作为系列作品在PSP上的首次尝试，第三人称越肩视角配合针对掌机特点而设计的操作方式让本作的手感相当出色。游戏除了讲述主人公詹姆斯传奇经历的单人模式外，不但联机模式支持和北美等地区的玩家对战，通过与PS3版2代的联动还会追加新的游戏模式。

本周：**15 651**套　累计：**15 651**套

本周拔得头筹的《无双大蛇Z》虽然受《如龙3》和《生化危机5》的持续热销影响，首周销量比《真·三国无双5》的18.8万大幅下降，但算上之前的排名情况，这已经创造了PS3发售以来"PS3游戏连续3周占领榜单第1位"的绝佳成绩，从一个侧面反映出PS3游戏质量不断提升，从而带动硬件销量持续攀升的良好局面。而其他新作方面，《立体绘图方块》由于有受众面上的优势，长期热销的可能性较高。

2009年3月16日～2009年3月22日

1 NEW 超级机器人大战K NDS
スーパーロボット大战K
■NBGI■2009年3月20日发售■策略角色扮演■5800日元



本作最大的亮点就是增加了11款相关作品的机师和机体，以及拥有掌机系列作品中数量最多的特写画面，力求带给所有FANS前所未有的热血战斗场景。而主要针对小队、援护、精神指令、皇牌机师系统进行的细节调整，也使玩家在战术运用上拥有更多的选择。

本周：**117 388**套　累计：**117 388**套

NEW 2 实况力量棒球2009
实况パワフルプロ野球2009
■2009年3月19日发售 ■Konami ■体育
◆本周 50324套 ◆累计 50324套 PS2

3 NEW 圣诞之吻 PS2
アマガミ
■Enterbrain■2009年3月19日发售■文字冒险■6800日元



本作是由曾经制作过《君吻》的制作小组负责开发，而玩法也是比较传统的"恋爱游戏"，玩家需要在有限的时间内前往地图上的各个地点触发事件，并随着身边女性角色好感度的上升，约会等专属剧情也会相继登场，并最终在"圣诞之夜"上演让人难忘的浪漫告白。

本周：**42 490**套　累计：**42 490**套

→ 4 马里奥与路易RPG3
マリオ&ルイージRPG3!!!
■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 39183套 ◆累计 428137套 NDS

5 上周1位 无双大蛇 Z PS3
无双 OROCHI Z
■Koei■2009年3月12日发售■动作■6800日元



将现有资源进行优化组合在以往的"《无双》系列"作品中并不少见，而本作也正是将《无双大蛇》和《无双大蛇 魔王再临》的所有剧本和经典系统尽数收录其中，并追加了弁庆、三藏法师等具有传奇色彩的人物以及12个新剧本，让玩家再次体验一骑当千的爽快感觉。

本周：**35 545**套　累计：**147 828**套

↓ 6 生化危机5
バイオハザード5
■2009年3月5日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 29120套 ◆累计 90603套 PS3

↓ 7 立体绘图方块
立体ピクロス
■2009年3月12日发售 ■Nintendo ■益智
◆本周 24172套 ◆累计 62228套 NDS

↑ 8 怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)
■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 22714套 ◆累计 3807592套 PSP

NEW 9 实况力量棒球NEXT
实况パワフルプロ野球NEXT
■2009年3月19日发售 ■Konami ■体育
◆本周 22496套 ◆累计 22496套 Wii

↓ 10 真·三国无双 联合突袭
真·三国无双 MULTI RAID
■2009年2月26日发售 ■Koei ■动作
◆本周 18678套 ◆累计 334656套 PSP

由于受近期新作发售速度放缓的影响，本周除了位居首位的《超级机器人大战K》首周销量突破10万之外，一直备受日本国民追捧的"棒球类游戏"也再次活跃在榜单中，但由于目前并没有进入新的赛季，实际的销量还是和以往的作品有较大落差。硬件方面，本周NDSi和PSP都各有新颜色的版本上市，所以实际销量也比上周有明显提升，周销量仅差5000余台的成绩也能看出两台主机的竞争已经进入了白热化阶段。

数字贼榜

生化危机系列销量回顾



▲《生化危机 死寂》是系列惟一一款在掌机(NDS)上推出的外传性质作品，不知道国内有多少玩家体验过呢？

1996年当第一款"《生化危机》系列"的作品诞生以来，围绕安部雷拉(Umbrella)公司和其所制造的生化武器而展开的故事就一直牵动着喜欢"惊悚题材"的玩家的心。作为日式游戏中最先涉及该类题材的作品，《生化危机》在发售初期其实并不像现在这样得到媒体和玩家的广泛关注，甚至在当时的日本还有电玩店为了不出现滞销的情况而严格控制进货的数量，以至于之后由于玩家间口耳相传的力量而使本作的知名度提高，销量逐步攀升后才相继出现众多电玩店"存货售完"的特殊现象。但即便是在以上众多不利因素的影响下，《生化危机》初代在日本地区的销量最终还是达到了119万之多，而也正是这个让人骄傲的数字让Capcom高层决定将作品系列化，并结合游戏自身的特色让作品的影响力延伸到欧美地区，成为时至今日，由日本制作团队开发并在欧美市场获得成功的游戏系列之一。

在系列后续作品的发展史上，最值得一提的莫过于《生化危机4》，因为从本作开始，游戏的战斗部分融入了大量的动作要素(包括QTE按键)，不但和以往单纯的射击敌人相比更加紧张刺激，在敌人的打法上也更强调玩家的技巧，为玩家追求极限挑战提供了更多的可能性。而像对所有的武器追加了瞄准功能、使用更为直观的"血槽"代替"心电图"表示的HP、用追尾视角代替固定视角的做法也使游戏的体验得到了全面的提升，相信在今后的作品也会作为系列的一大特色继续沿用下去。



◀在上期的"多边共享"中就为大家介绍了与本作三部电影改编作品所创造的"吉尼斯世界纪录"，相信女主人公的扮演者Milla Jovovich(米拉·乔沃维奇)，大家也不会陌生吧？

生化危机系列家用机版作品累计销量

作品名称	机种	发售时间	累计销量(套)
生化危机	PS	1996.3.22	1194779
生化危机	SS	1997.7.25	148372
生化危机 导演剪辑版	PS	1997.9.25	514122
生化危机2	PS	1998.1.29	2154975
生化危机2 双重冲击版	PS	1998.8.6	301676
生化危机3 最终逃脱	PS	1999.9.22	1383282
生化危机 枪下游魂	PS	2000.1.27	288625
生化危机 代号维罗尼卡	DC	2000.2.3	403964
生化危机 代号维罗尼卡 完全版	PS2	2001.3.22	338301
生化危机	NGC	2002.3.22	267470
生化危机0	NGC	2002.11.21	400750
生化危机 逃出生天	PS2	2003.12.11	437779
生化危机 逃出生天 FILE2	PS2	2004.9.9	213881
生化危机4	NGC	2005.1.27	220799
生化危机4	PS2	2005.12.1	454979
生化危机4 Wii版	Wii	2007.5.31	136344
生化危机 安部雷拉历代记	Wii	2007.11.15	273791

注：以上数据只包括日本地区。

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	3月9日～3月15日	3月16日～3月22日
1	NDSi	742 052台	27 564台	71 233台
2	PSP	645 718台	43 463台	65 765台
3	Wii	372 462台	17 941台	18 095台
4	PS3	325 285台	28 014台	25 435台
5	NDSL	200 033台	11 571台	8 948台
6	X360	149 670台	8 378台	5 441台
7	PS2	70 761台	4 844台	5 067台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

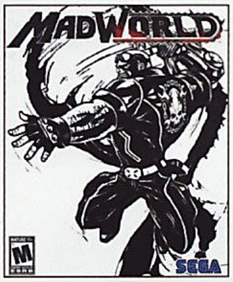
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年3月8日～2009年3月14日

名次	游戏	信息	销量	机种
1	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 468440套 ◆累计 468440套	X360
2	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 302804套 ◆累计 302804套	PS3
3	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 161726套 ◆累计 7003009套	Wii
4	光环战争 Halo Wars	■Microsoft■2009年3月3日发售 ■即时战略■上周排位：1	◆本周 117397套 ◆累计 552603套	X360
5	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：7	◆本周 84035套 ◆累计 6333910套	Wii
6	杀戮地带2 Killzone 2	■SCE■2009年2月27日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 66700套 ◆累计 594754套	PS3
7	马里奥网球GC Mario Tennis	■Nintendo■2009年3月9日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 58059套 ◆累计 58059套	Wii
8	美国职业棒球大联盟 2K9 Major League Baseball 2K9	■Take-2■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 55657套 ◆累计 172103套	X360
9	MLB 09 MLB 09:The Show	■SCE■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 42211套 ◆累计 123487套	PS3



10 疯狂世界 Wii

MadWorld

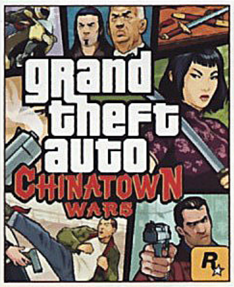
■SEGA■2009年3月10日发售■动作■上周排位：–

和Wii上其他相对"温和"的游戏相比，本作的血腥和暴力程度反而使其拥有了另一种特色，更能吸引玩家的眼球。而游戏的缺点则主要集中在不太合理的键位分布和视角上，尤其是在BOSS战中死亡就必须从关卡的最开始重新挑战的设定也有故意延长玩家游戏时间的嫌疑。

本周：40 469套 累计：40 469套

2009年3月15日～2009年3月21日

名次	游戏	信息	销量	机种
1	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 180547套 ◆累计 648987套	X360
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 171429套 ◆累计 7174438套	Wii
3	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 120110套 ◆累计 422914套	PS3
4	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：5	◆本周 80979套 ◆累计 6414889套	Wii



5 横行霸道 唐人街战争 NDS

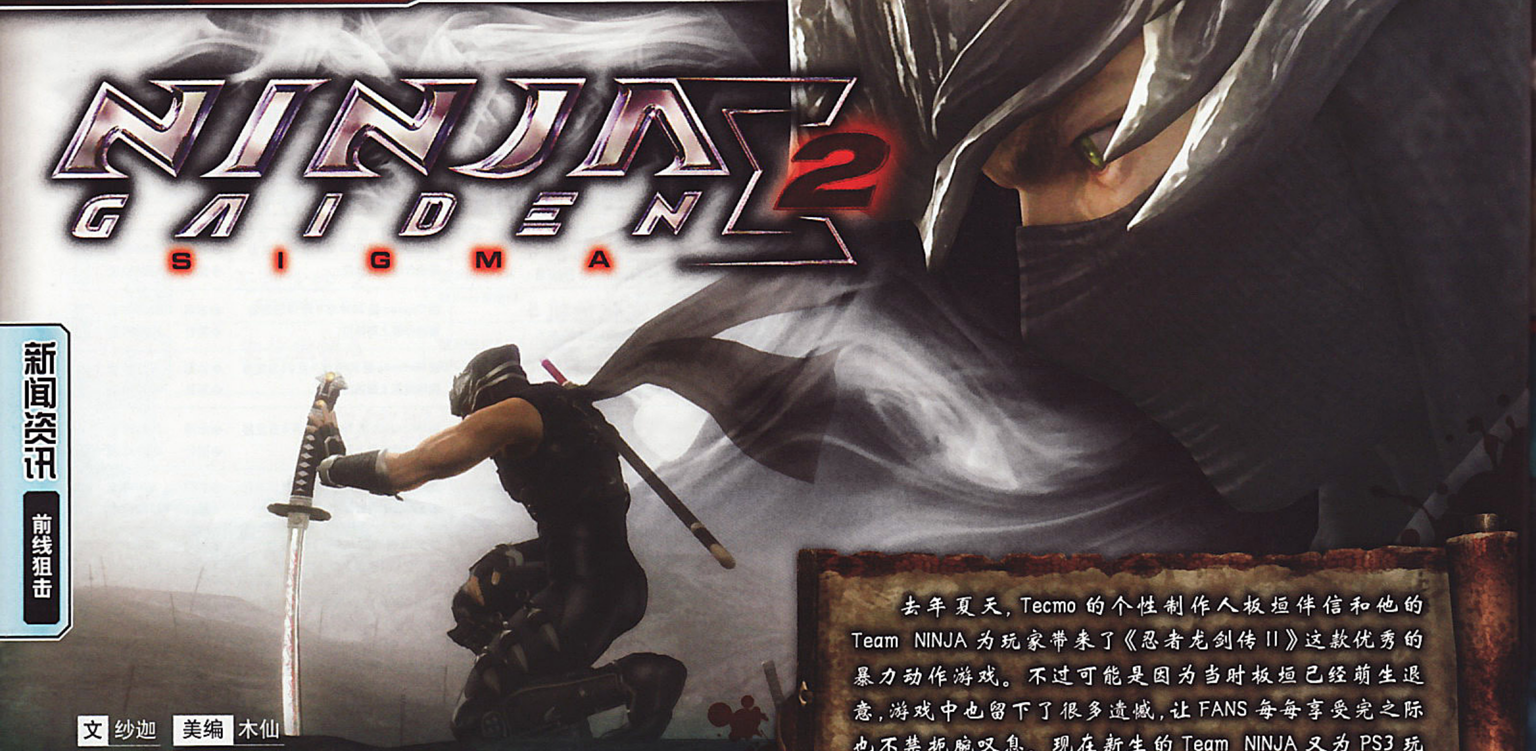
Grand Theft Auto:Chinatown Wars

■Take-2■2009年3月17日发售■动作■上周排位：–

游戏最让老玩家惊喜的就是冒险场景正是在《GTA Ⅳ》中的自由城，而且通过简单而人性化的触控笔操作，即便没有玩过系列作品的玩家也能轻松上手，在瞬息万变的都市中上演属于自己的传奇故事。玩法独特的联机模式也是游戏的一大亮点，但仅支持两位玩家着实有些遗憾。

本周：79 966套 累计：79 966套

名次	游戏	信息	销量	机种
6	光环战争 Halo Wars	■Microsoft■2009年3月3日发售 ■即时战略■上周排位：4	◆本周 68564套 ◆累计 621167套	X360
7	杀戮地带2 Killzone 2	■SCE■2009年2月27日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 44240套 ◆累计 638994套	PS3
8	抵抗 惩罚 Resistance:Retribution	■SCE■2009年3月17日发售 ■动作射击■上周排位：–	◆本周 41110套 ◆累计 41110套	PSP
9	MLB 09 MLB 09:The Show	■SCE■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：10	◆本周 38232套 ◆累计 161719套	PS3
10	美国职业棒球大联盟 2K9 Major League Baseball 2K9	■Take-2■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：8	◆本周 37459套 ◆累计 209562套	X360



去年夏天，Tecmo的个性制作人板垣伴信和他的Team NINJA为玩家带来了《忍者龙剑传II》这款优秀的暴力动作游戏。不过可能是因为当时板垣已经萌生退意，游戏中也留下了很多遗憾，让FANS每每享受完之际也不禁扼腕叹息。现在新生的Team NINJA又为PS3玩家带来了惊喜，那就是《忍者龙剑传 Σ2》!

文 纱迦 美编 木仙

忍者龙剑传Σ2	Tecmo	动作
PS3 NINJA GAIDEN Σ2		日版
预定2009年秋	1～2人	售价未定
对应周边未定		

看点一 绫音终成可使用角色

从一代开始便已登场的绫音，却一直都只在剧情中出现，2代中更沦为送剑使者，而在本作中绫音将正式成为可使用角色！本作的绫音长相依然和“《死或生》系列”有较大出入，服装基本沿袭了最经典的1P造型，不过略有改动。本作的绫音当然不会以拳脚功夫为主，她的武器是两把匕首“小太刀二刀”外加附带火药的暗器“苦无”，以舞蹈般的动作将敌人全部打倒。







Ayane
雾幻天神流霸神门的女忍者，尽管在门中地位不高，不过其惊人的天赋却得到所有人的认可。

看点二 新角色红叶参战

红叶其实并不能算是新角色，因为早在NDS游戏《忍者龙剑传 龙剑》里她就已经登场了，但是谁都知道那和这完全是两码事。红叶的加入称得上是一个天大的惊喜，事先谁都没有想到。红叶的武器是杖，看起来似乎是力量型角色，衣服也从DS版的忍者装变成了巫女装。她和绫音的加入给《忍龙》这个纯爷们的游戏增添了一道靓丽的风景线。





Momiji
在隼之里修行的女忍者，个性温柔，喜欢的东西是花。DS版时能力有很大不足，不过资质优秀。

新增要点快速浏览

这回的《忍者龙剑传 Σ2》可不仅仅只是移植，还会追加大量全新要素，保证会让玩家满意！至于2代那些不尽人意的地方能否得到修正，尽管官方未直接回答，但从目前的情报来看是有保证的。

★增加合作模式！
★增加新武器。
★增加新角色绫音和红叶！
★故事模式增加新关卡、新敌人、新剧情。
★视角会进一步修正，画面解析度提升。
★对应奖杯。
★实时玩家数据统计。
★支持六轴和振动。



©TECMO.,LTD.Team NINJA 2009



看点三 合作模式导入

从本作开始，隼龙不再是独行侠！因为PS3版新增了合作模式，在此模式中玩家可以通过PSN进行在线合作，是否有单机合作目前尚不得而知。注意此模式并不是单纯地让玩家合作过关，而是一个完全独立的模式，共有30个关卡以及4种难易度！相信合作的话会令游戏难度大幅下降，也会令游戏乐趣成倍提升！更多后续情报热切关注中！



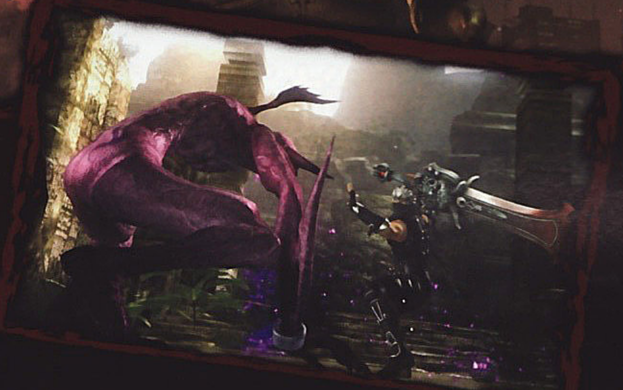
看点四 新武器·新敌人

丰富多彩的武器系统是《忍龙》的特色，本作在2代的基础上又增加了全新的武器：破碎牙·阎魔。这是一把非常酷的重剑，看上去应该是力量型的，说不定和1代的天衣无缝一样。至于两名新角色自然也是新武器，而且她们的武器也不止一种。

有新武器自然有新敌人，目前我们已经看到了两个全新的BOSS，一个是巨大的佛像，看起来和《鬼泣4》非常像。另一个则是自由女神像，在2代中玩家是进入其内部作战，而本作则要直接和其作战，看起来真是相当刺激啊！







小弟有话要说



一年多以前，板垣在接受采访时曾表示《忍者龙剑传Σ》是他小弟的作品，和他当时正在制作的《忍者龙剑传II》完全不能比。现在板垣已经离开了，负责制作《忍者龙剑传Σ2》的是当年的小弟早矢仕洋介。因为众所周知的原因，大家显然对本作的关心已经超越了一款普通的游戏，看看早矢仕洋介口中透露出来的情报吧！

会有试玩版放出下载吗？

早矢仕：我们想让玩家了解本作的进化，试玩版正在讨论中。

绫音和红叶一开始就能用吗？

早矢仕：故事还是以隼龙为主，因此她俩一出来并不能使用。不过她俩会在剧情中出现并可以使用，而且拥有各自的故事。在线合作模式里则是可以使用任何角色。（编注：听起来似乎还有其他角色能用。）

请问1代的瑞切尔到哪里去了？

早矢仕：很高兴大家依然如此关注她，她将是这个系列里很重要的角色，今后的游戏里她依然会出场并扮演重要角色。

请问这次新增的内容会不会以下载包的方式登陆X360？

早矢仕：Only on PlayStation 3。所以答案是"不会"。

请问英文版里包含日文语音吗？

早矢仕：当然。英文版也可以选择日语。（编注：X360版可是连中文都有的，希望PS3版也能有。）

请问会有对战模式吗？

早矢仕：不会，这与合作的概念冲突。

X360版称得上是暴力的典范，非常血腥，请问PS3版会一样吗？

早矢仕：暴力将不是本作的卖点，游戏好坏不在于有多少血，我们想呈现给玩家的是一个既酷又流畅的游戏。（编注：断肢和出血对游戏的流畅度的确有影响，PS3版已确定会在这方面进行削弱。）

板垣曾经强烈否认过移植到PS3上的可能性，而且说如果真有PS3版的话会很丢脸，不知这个游戏是从什么时候开发的，对他的发言又有什么看法呢？

早矢仕：我们一开始并没有这个打算，只是听到太多玩家的意见后，才于去年夏天开始开发的。我们的团队里包括了PS3版《忍者龙剑传Σ》和X360版《忍者龙剑传II》的成员。

作为曾经的共事者，能说说板垣为什么反对《忍者龙剑传Σ》吗？

早矢仕：我个人当然不可能反对《忍者龙剑传Σ》。虽然领导人不一样，曾经所谓的制作人现在已离开……但《忍龙》依然还是《忍龙》，因为血统还在。我觉得能为"《忍者龙剑传》系列"创造分支是件很好的事情，没有理由反对。（编注：他的意思应该就是说"请直接问板垣吧"。）

请问你觉得接过板垣留下的位子会很困难吗？

早矢仕：我会用我的游戏来说明，不会说空话。

機動戦士ガンダム戦記

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLEFIELD RECDRD U.C.0081

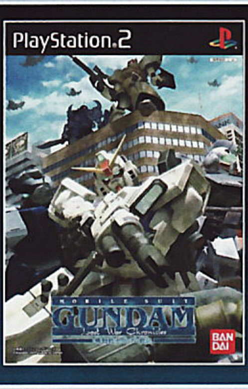
文 炎骑士
美编 心の永恒

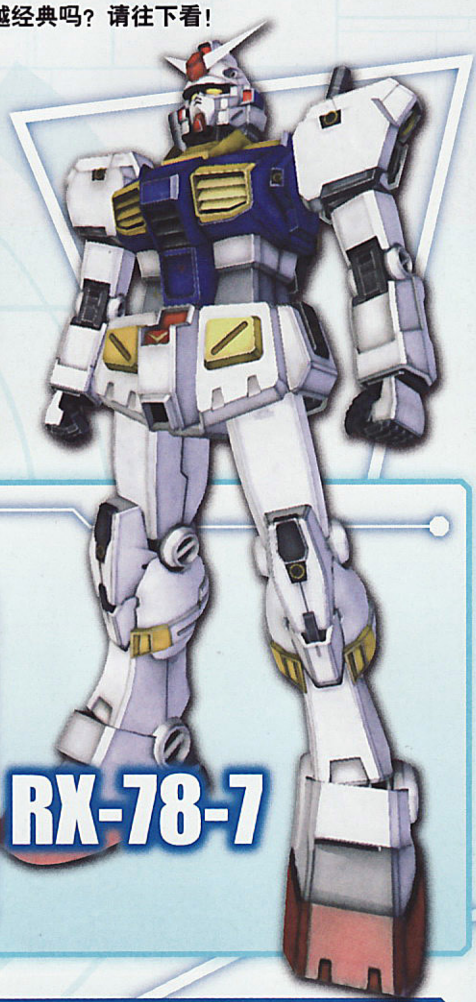
机动战士高达战记U.C.0081	NBGI	动作
PS3 Mobile Suit Gundam: Battlefield Record U.C.0081		日版
发售日未定	1～8人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

步入游戏次世代之后，PS3和X360平台上已经先后出现了多款以高达为题材的动作类游戏。不过就总体素质而言，它们都没能得到广大玩家的认可。今年是《机动战士高达》自诞生以来的第30个年头，作为纪念，NBGI将要推出一款注重硬派写实风格的高达动作游戏。并且，这款游戏的名字承袭了PS2时代曾经被奉为经典的《高达战记》。这款新作真的能够超越经典吗？请往下看！

前作回顾·《机动战士高达战记 Lost War Chronicles》

作为PS2平台上早期的3D高达动作游戏，《机动战士高达战记 Lost War Chronicles》拥有同类题材游戏所无法比拟的高素质。远距离射击战和近距离白刃战的操作感都是十分出色的，MS的金属重量感和推进器喷射时的力量感表现得十分到位。游戏中加入的狙击模式颇受玩家的欢迎，在熟练掌握之后更是可以带给玩家一种"成为了王牌驾驶员"的感觉。游戏的另外一个特色之处在于收录了多台仅仅在原创游戏剧本、小说和官方设定中才存在的幻之机体。诸如蓝色宿命、陆战型勇士、高达6号机等强力机体在游戏中的不俗表现深深印在了每一个尝试过本作的玩家的记忆中。





高达7号机正式登场



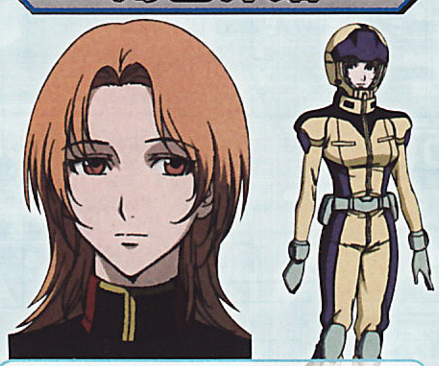
高达7号机的登场可谓本作的最大话题。相比与已经在游戏中多次出现过的前几台高达机体（1～6号机），本作是7号机第一次以实体的形式展现在玩家面前。而在这之前，高达7号机仅仅是存在于官方设定中的幻之机体。作为一年战争结束后开发出来的MS，7号机应用了更多的成熟技术，并且设计成倾向于宇宙战和对多目标实施攻击的高性能机种。7号机的特点在于对装甲及火力的强化，除了一般MS的"枪械＋光束军刀＋盾牌"的标准装备之外，还可以通过加装武器来进一步攻击能力。如果本作能再现7号机的原设定，那么类似FAZZ的"全装甲高达7号机"以及类似GP03D的"重装甲高达"强化形态无疑会成为游戏中最大的看点。

角色介绍



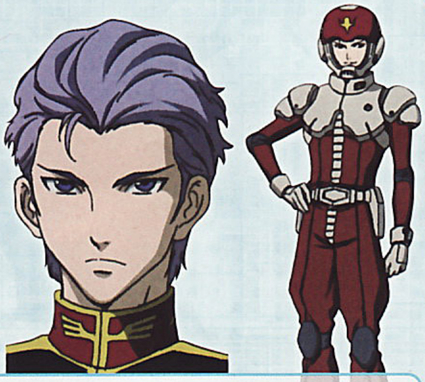
尤格·科洛

游戏中的主人公，32岁，地球联邦军特殊部队"幽灵清扫者"的队长。从部队的代号就可以看出这支部队的任务是对吉翁军残余势力展开清除。尤格有着一段不容忘却的过去，他所带领的部队曾经因为自己的失职惨遭全灭。



雪莉·艾莉森

原本是隶属地球联邦军奥古斯塔基地的女性测试机驾驶员，24岁。因战后驾驶员不足而被临时征召到尤格所在的部队，是尤格的直属部下。



埃里克·布兰凯

尤格的强力对手，坚定的吉翁军战士。系出名门的埃里克是吉翁军的王牌驾驶员，担任特殊部队"水天之泪"的队长。指挥自己的部队针对联邦军的扫讨行动展开抵抗作战。

©创通・サンライズ

怀旧风格的原创故事模式

在原创剧本的故事模式中，玩家不仅可以体会到驾驶MS作战时的战场气氛，还将以第一人称的身分代入到故事情节当中。虽然这种剧本式套路已经屡见不鲜，但却十分适合用来讲述高达题材游戏的故事情节。当然，玩家在战斗中还要配合队友进行行动，只有灵活运用各种战术才能巧妙地克敌制胜。相信在前作中的小队阵型调整、狙击模式以及全弹发射等设定都会在新的游戏中得以保留。不过，前作中缺少的宇宙战任务是否能够在新游戏中出现，目前还是个未知数。

沙漠作战



沙漠中的恶劣气候很可能意味着通信和雷达设备受到干扰，在这样的环境下作战要当心敌人的伏击，小队的队形自然要尽可能采取紧缩式防守了。此外，在突然遭遇敌机时，近距离格斗似乎也是不可避免的。



解救运输部队

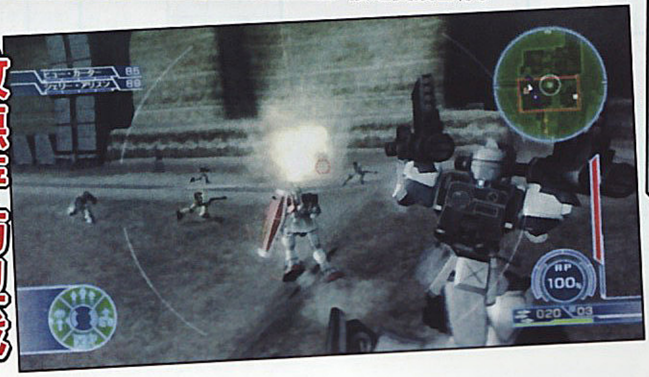


解救类型任务的特点在于接受援助的友军缺乏战斗力和防御力，



因此要在出战前配备好远距离支援型武装，并且出战的MS要尽可能以突击型为主，以求尽快接近受援目标。

敖德萨防卫战



敖德萨基地是联邦军的战略要地，极易遭到吉翁军的侵袭。由于基地中大量的建筑物会成为妨碍战斗的因素，并且战况紧急，所以在MS的选择上要倾向于适合多种任务的多用途MS。战斗阵型自然也要以分散搜索为主。

协力模式任务之一

破坏大扎姆！



大扎姆是一年战争时期吉翁军引以为傲的巨型MA，在多兹鲁·扎比的驾驶下曾经对联邦宇宙军造成了重创。



在新游戏的在线协力模式下，玩家有机会面对这个钢铁巨兽，它的躯干上安装有360度全方位光束炮，并且拥有I力场防护罩。这意味着玩家在作战中只能设法从光束炮的射击死角展开袭击，并且只能用实弹类武器才能对其造成有效伤害！

协力模式任务之二

雷达站防卫战



架设在山顶的雷达站可以对吉翁军的行动进行不间断监测，因而成为了吉翁的眼中钉，受到攻击是在所难免的。为了防范来袭之敌，最有效的方法是令在线模式中的四名玩家分别把手一个方向，然后以远距离狙击的方式消灭出现在视野中的任何敌人。



充满挑战的在线模式

在线模式是目前游戏中可以确认的全新要素，而这个模式下有分为协力和对战两种不同的玩法。其中的协力作战允许最多4名玩家以团队协作的方式来完成任务；对战模式则支持最多8人的战场拼杀。尽管射击类和动作类游戏的对战模式已经是许多次世代游戏的标准配置，但在高达题材游戏中却并不多见。相信凭借着《高达战记》的品牌效应，本作的在线模式会掀起一阵高达对战热潮！

对战模式场景之一

纽约





城市地形中的作战对玩家的瞬间判断力较高，由于敌我双方的行动类似于捉迷藏，所以战场上的形式变化也显得极为微妙，同时遭遇多个敌人的情况将时有发生。

对战模式场景之二

丛林



茂密的丛林会阻碍玩家的视线，所以近距离战斗就成了最为实用和有效的作战方式。当然，在必要的时候从空中对多个目标实施射击也可以收到不错的效果。



文 晴天 美编 NINA

打破传统摆脱平凡 炼金调合全面进化开始



"你是否已经厌倦了勇者拯救世界的故事？"是官方为了宣传本作所打出了一大口号，回想在"角色扮演游戏"几十年的发展历程中，"正义战胜邪恶"的确已经让玩家体验了太多次略显雷同的故事，而抛弃了这些传统概念后，一款"角色扮演游戏"究竟能够带给我们怎样的体验则更加让人充满期待。在PS3上全面进化的本作中，玩家所度过的就像是现实中的每一天，是在不思进取中消磨时间，还是在好奇心的驱使下发现更多"生活之美"，这一切的答案都将由你的双手来创造。



看着吧！我一定会继承师傅的意志的！

Rororna Fryxell

萝萝娜

本作的主人公，性格开朗的活泼少女。年少时由于身患重病被艾斯翠德治愈，所以她的父母为了报答艾斯翠德的恩情，就让其跟随着她一起工作和学习，不过实际上她除了经常帮艾斯翠德打下手外，并没有被真正传授关于炼金术的技巧。在平时的生活中，萝萝娜经常会拿自己体质差为借口偷懒，即便每次都被师傅揭穿，健忘的她也还是会习惯性地找各种借口脱身，而她真正的梦想其实是某一天能够开一家自己的蛋糕店。

声优：门胁舞以

年龄	14岁
身高	148cm
血型	O型
爱好	制作派

Atelier Rorona アーランドの錬金術士

ロロナのアトリエ

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3 ロロナのアトリエ～アーランドの炼金术士～		日版
2009年6月25日发售	1人	6800日元
无对应周边		

Story 是噩梦的开始？还是梦想的启程？

坐落在大陆偏远地区的艾兰德王国由于缺乏与他国的贸易交流一直都是"贫穷"的代名词，不过就在前不久，随着考古学家在王国附近发现了名为"机械"的古代遗迹后，怀揣着"发财"梦想的冒险者们都纷纷聚集到了王国中，让原本冷清的街道一时间人声鼎沸，同时王国的各种制造业也凭借这个契机迅速地发展了起来，使整个王国呈现出一片欣欣向荣的景象。

而我们的故事也正是从王国街道上一间普通的"炼金工房"开始，由于这里的店主完全不用心经营，导致目前没有一个客人愿意光顾，所以为了不影响整个王国的"经济增长计划"，国王最后只好下令工房必须在3年的时间内证明自己的实力，否则就将取缔工房的经营权。不过更糟糕的是，听到这个"噩耗"的店主不但没有痛改前非努力工作，反而漫不经心地继续投身到自己最热衷的事情上，以至于拯救工房的重任最终落到了店主关门弟子萝萝娜（ロロナ）的身上。



Astrid Zxes

如果我尽全力的话，应该不会有什么问题吧？

艾斯翠德

声优：田中敦子

年龄	26岁
身高	162cm
血型	AB型
爱好	爱护弟子

萝萝娜的救命恩人，既是她的师傅也是炼金工房的店主。曾经被称为"天才炼金术士"的她由于最近迷上了一件"很有趣"的事情而无心经营工房，导致工房被国王下了"最后通牒"。而和萝萝娜活泼好动的性格相比，她显然要沉着与冷静许多，虽然对于自己不感兴趣的事情绝对不会插手，但却经常因为状况不断的萝萝娜而陷入两难的境地。

Mix 从细节引出无穷变化的调合系统

作为系列的核心系统，新作中玩家所能调合的物品仍然在100种以上，而且以往作品中被称为"从属效果"的属性也被"特性"所替代，玩家在调合时将不再需要控制道具的以太值来左右成品的效果，而是需要直接使用拥有不同"特性"的素材来制作出"名称相同，但效果却截然不同"的物品。虽然从表面上看来系统被简化了，但实际上要在游戏中收集到"特性完全不同"的素材也需要玩家从迷宫、采集点、季节等诸多因素中判断所需素材的出产地，整体难度比以往的任何作品都要高出许多。



◀调合配方中所记载的将不再只有具体的素材名称，只要玩家持有同类的素材也能完成物品的调合，为创造出更多效果不同的物品提供了无限的可能性。

▼在调合时玩家可以看到"物品等级"、"作成时间"、"品质"等项目的信息，它们的具体作用还有待官方公布进一步的信息。





▲为了便于新玩家能够快速上手，游戏中将物品都进行了细致的分类，而且将光标移动到物品上还会直接出现"调合配方"的提示信息，大大减少玩家寻找特定道具所耗费的时间。

©GUST CO.,LTD. 2009

Map 系列首次登场的全3D探索场景

新作中一大直观的改变就是将村庄和迷宫的场景全面 3D 化，配合出色的“卡通渲染”技术，绝对会让新老玩家留下深刻的印象。在王国的街道上所有的居民都有自己的行动方式，而且每当玩家经过他们时还会做出一些特定的表情和动作来引起你的注意；在场景开阔且危险重重的迷宫中，所有的敌人仍然是可见式，玩家可以根据自己的实力来进行挑战，至于“采集点”还是使用特有的符号在地图上进行了注释，绝对不会出现遗漏的情况。



▲王国中的场景非常大，与不同的 NPC 对话收集信息估计会成为一个相当庞大的工程。





▲在看似平静的迷宫中随时都隐藏着足以致命的危机，而利用调合出的道具打开新的通道则会让我们的冒险领域不断扩大。

◀ 看到采集点一定要毫不犹豫地收集素材，看来“全能力 +3”的特性在前期应该能发挥不小的作用。



为主人服务就是我们存在的意义

Hom

和睦

声优：井上奈奈

声优：宫崎羽衣

年龄	不明
身高	142cm
血型	不明
爱好	无

某天被艾斯翠德带来工房的双子姐妹，由于在炼金术方面拥有天赋，所以为帮助萝萝娜更好地经营工房作出了很大的贡献。和看似幼小的外貌不相称的是，两人不但总是面无表情，还习惯以大人的口气说话，除了必要的指导外，平时基本上不和其他人交流，而对于萝萝娜下达的命令她们却是绝对服从，把事情拜托给她们绝对是没错的。

Battle 用调合道具决定战术的战斗系统

由于目前官方只公布了“调合物品将会成为战斗系统核心”的要素，所以关于战斗系统的细节还暂时不得而知。新作的战斗仍然采用大家喜闻乐见的“回合制”，除了每名角色的技能都配有华丽的演出外，在战斗中使用各种“特性”不同的道具也会在攻击方式上存在明显的差异，不知道这是否会成为督促玩家调合物品的一大原因呢？

▼ 华丽的技能演出将是战斗的一大看点，而人物信息处的“ASSIST”标记则有可能是前作“支援系统”的衍生产物，当然细心的玩家肯定还在画面中发现了一名新的同伴。





▲从图中的站位来看新作在队伍编成上应该会追加“前后排”的设定。

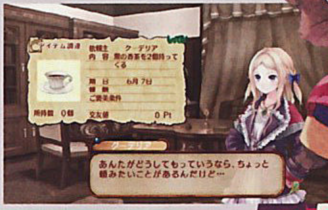


▲配合角色不同的台词，他们的动作和表情也会发生相应的变化，看来制作小组在细节的把握上的确非常用心。

Event 丰富的个人事件全面提升代入感

“全程语音化”是本作吸引“声优控玩家”的另一大要素，而且这次根据故事背景设定，游戏中发生的事件也会更加生活化，很容易引起玩家的共鸣。另外和同伴的好感度设定仍然健在，根据玩家在游戏中所作出的不同选择，一共有多达 30 种结局等待着你亲眼见证。

▼ 完成同伴的委托应该是增加好感度的绝佳机会，不过在有限的时间内搞好所有同伴的关系肯定是件比较困难的事情。





我有空的时候还会再来哦！

Cuderia Von Feuerbach

科蒂莉娅

声优：喜多村英梨

年龄	13 岁
身高	139cm
血型	AB 型
爱好	收集饰品

经常来工房找萝萝娜一起玩的女孩，虽然年纪比萝萝娜小，不过却经常以说教的口气教育萝萝娜，从外表上看也显得比较老成。或许是由于从小衣食无忧的缘故，她对于自己认定的事情绝对不允许别人有任何异议（典型的大小姐脾气），否则就会立刻暴走，而她有时也会被自己的火爆脾气所困扰，一直试图在与别人的交流中改掉这个坏毛病。



第一次叫你的名字，没有吓到你吧？

Lionela Heinze

莉欧尼娜

声优：真堂圭

年龄	16 岁
身高	153cm
血型	A 型
爱好	和玩偶在一起

和玩偶一起旅行的杂耍艺人，来到艾兰德后因为丢了钱包而结识了拾金不昧的萝萝娜并和其成为了好友。她最吸引人的地方就是左右两只手上的小猫玩偶，虽然看起来非常普通，不过它们却拥有自己的意识，经常会和莉欧尼娜讨论各种各样的事情，性格方面她也有别于普通的杂耍艺人，不但十分惧怕陌生人，甚至完全不敢和陌生男子说话。

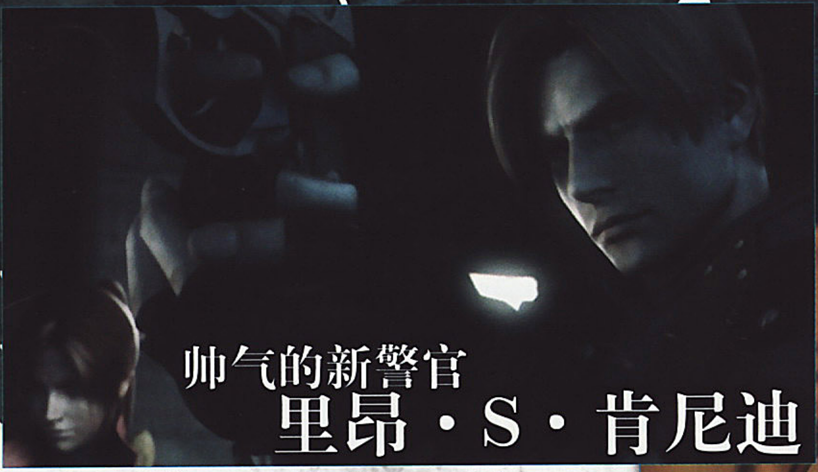
生化危机 黑暗历代记	Capcom/cavia	光枪射击
Wii BioHazard: The Darkside Chronicles		日版
发售日未定	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

BIOHAZARD
バイオハザード / ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

文 雷电 美编 anubis

当大家刚被卷入《生化危机 5》的热潮中时，Capcom 就公布了“《生化危机》系列”的最新作品《生化危机 黑暗历代记》，这款光枪游戏是 Wii 上的《生化危机 安布雷拉历代记》的续作，负责开发本作的是 cavia 工作室，制作人是川田将央和野口健太郎。

经典再现 重回浣熊市！



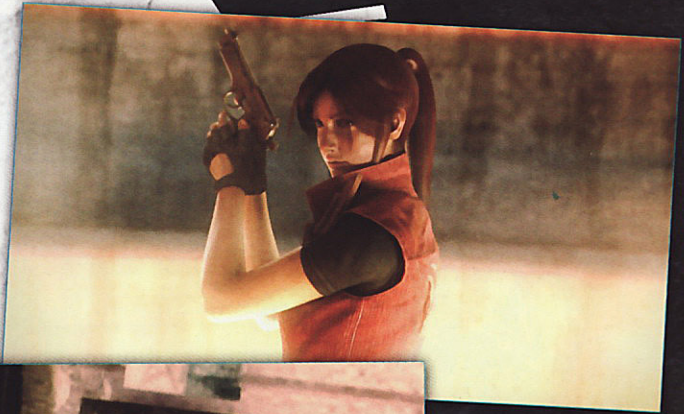
帅气的新警官 里昂·S·肯尼迪
Leon S.Kennedy

以新警官的身份前往浣熊市，被卷入整个事件之中。从浣熊市事件中生还后成为美国特工，在第四作中独自前往欧洲执行任务，救出总统女儿阿什莉。



游戏的副标题“黑暗历代记”中“黑暗面（Darkside）”这个单词明确了本作的基调——重回系列原始的恐怖感。本作确定出现的舞台是《生化危机 2》中在 1998 年 9 月 29 日遭受病毒侵袭的浣熊市，大家熟悉的警官里昂、女大学生克莱尔还有雪莉及其家人都会出现在游戏中。本作将利用最新的技术和光枪游戏的主称视角展现出以前从未公开的一些黑暗剧情，而且制作人称本作将描绘出比以往作品更加惊悚的气氛。

众所周知，在《安布雷拉历代记》中并没有提到《生化危机 2》、《生化危机 代号维罗尼卡》和《生化危机 4》等有里昂和克莱尔登场的作品，制作人也表示除了系列第二作外，其他作品的故事也有可能出现在新作中哦！根据《安布雷拉历代记》收录多部作品的情况来看，这种可能性是极大的，除非 Capcom 想将此光枪系列作品的数量刻意拉长（笑）。





女大学生 克莱尔·雷德菲尔德
Claire Redfield

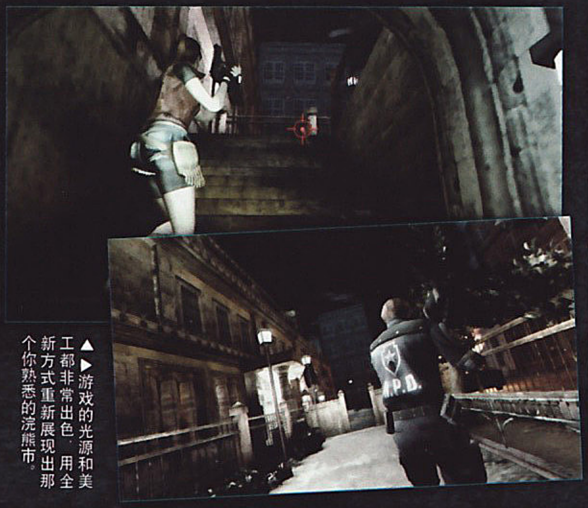


克莱尔是克里斯的妹妹，在第二作的剧情中为了寻找哥哥来到浣熊市，之后又在《代号维罗尼卡》中大展拳脚，是系列的人气女主角之一。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

临场感 同伴也会出现在你的眼中！

本作吸收了固定路线型光枪射击游戏的特性，并作出了一定的创新。众所周知，大多数光枪游戏都是可以双人合作的，一般情况下都是两人分别控制自己的准星在一个视角下进行射击，而为了表现更强临场感的本作，画面上有准星的同时，同伴的身影也会出现在画面中。与搭档的合作成为游戏的关键点，现在所知游戏中的双主角为里昂和克莱尔，在玩家一个人玩游戏使用其中任何一个人的时候，另外一个角色就会出现在画面上，也就是说选择不同的角色会有非常不同的游戏感受。而如果是两个玩家共同游戏的话，是否就不会有同伴出现在画面上了呢？制作人的答案也比较模棱两可："那样也许就不会有任何人出现在画面上，不过也说不定。"



▲▶游戏的光源和美工都非常出色，用全新方式重新展现出那个你熟悉的浣熊市。



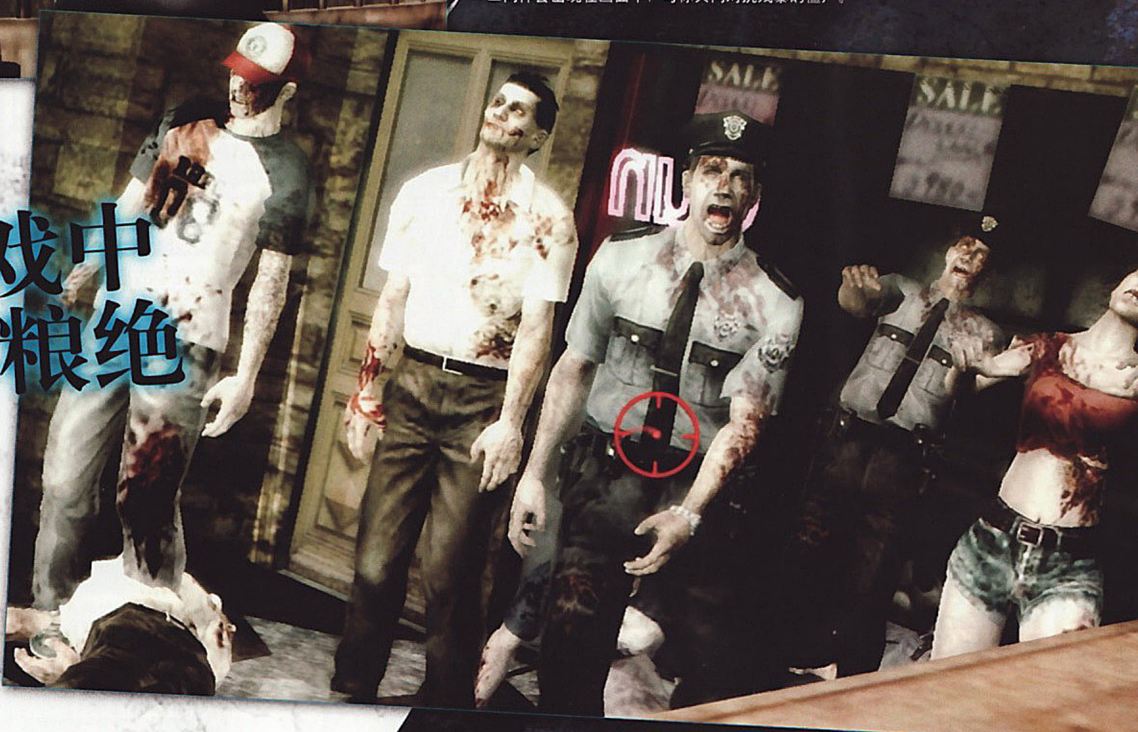
▲游戏使用了Havok物理引擎，出现在画面中的同伴装填子弹的动作会非常逼真。





◀▲同伴会出现在画面中，与你共同对抗残暴的僵尸。

压迫感 光枪游戏中也会弹尽粮绝



前作《安布雷拉历代记》作为一款光枪游戏具有不低的难度，本作的初始难度相对于前作将有一定的降低。不过虽然门槛降低了，也不代表本作将变得简单乏味，制作小组是以能够让玩家反复游戏为前提进行开发的，所以如果想挑战自己的话，高难度仍旧值得你的期待。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期的短波仍然主打丰富的掌机资讯，除了注重休闲与怀旧的PSP游戏外，两款原创的NDS游戏则在设定上就牢牢吸引住了玩家的好奇心，相信随着后续情报的公开，更特别的玩法也会带给传统RPG玩家更多的惊喜。家用机游戏方面则为大家补上了上期因为篇幅限制而未和大家见面的《梦幻俱乐部》，拥有“吸金潜质”的本作是否会成为众多X360的新选择呢？



3月末全球游戏业聚焦旧金山，游戏开发者大会中公开了众多大作信息，可惜绝大多数游戏仅限于内部演示，只有一些相对二线的作品公布了新情报。本期美版短波的主题就是在游戏开发者大会期间提供试玩的几款新作，它们虽然名气不大，但独具创意，也许能给你带来独特的趣味感受！



初音未来 DIVA计划 唱出掌上萌音

PSP ■初音ミク プロジェクト ディーヴァー ■日版
音乐 ■SEGA ■预定2009年7月2日发售

[文：九兵卫]

虚拟偶像初音未来近年在玩家中的人气愈来愈高，PSP版的游戏虽然不能像PC版那样自由编辑初音的歌声，但本作也同样加入了包括“编辑模式”在内的很多全新要素，对萌音有爱的FANS千万不要错过游戏的精彩信息！

游戏方式

本作的操作方式非常简单，我们只要在欣赏初音的歌曲及舞蹈的同时按下屏幕中出现的对应按键即可。和一般的音乐游戏不同，随着画面的变化，按键的出现方式以及位置都会发生相应的变化，玩家要及时进行适应。如果游戏中玩家的连击数达到一定要求，我们还会在每首歌曲结束时获得额外的奖励。





◀▲玩家需要有节奏感地按下镜头中出现的按键。

模拟模式

在模拟模式下，我们可以通过更换初音的服装来改变她的造型。某些特殊的服装，需要我们完成指定的节拍游戏才能解开，玩家要想全部收集也要花不少的心思。



编辑模式

为了让游戏的自由度更高，本作还提供了一个编辑模式。在该模式下，我们可以预先设定游戏画面的背景影像以及初音的动作和表情。自由地将这些元素进行组合，我们就可以制作出完全原创的歌曲。在正式完成之前，玩家还能对自己的作品进行测试。



▶根据音乐的节奏来设定按键出现的时机和位置。



◀可以进行细微的调整。初音的表情和动作都

魔女传说 实习魔女与七公主

NDS ■ウィッチテイル 見習い魔女と7人の姫 ■日版
角色扮演 ■日本一 ■预定2009年5月28日发售

实习魔女拯救世界

本作是一款以《爱丽丝梦游仙境》以及格林童话《糖果屋》为原形进行创作、略带黑暗以及幻想风格的角色扮演游戏。游戏的故事非常简单，战斗也比较简单容易上手。就作品整体设定来看，日本一应该也会加入不少笑料元素。喜欢童话风格的玩家不妨关注一下本作的具体消息啦！

[文：九兵卫]



莉蒂尔

在魔法学校进行学习的实习魔女，性格高傲，遇到事情总是不愿轻易服输。但也由于她对自己才能的过度自信，有时也会犯下一些小错误。成为世界第一有名的魔女是莉蒂尔的努力目标。



卢

被莉蒂尔从棺材中唤醒的吸血鬼，性格颇为绅士。为了帮助莉蒂尔将古书魔女封印，卢和她一起踏上了冒险。不过虽然自己身为吸血鬼，但卢平时最喜欢喝的“血液”却是番茄汁。





格蕾蒂尔

管理着点心王国的公主，也是莉蒂尔开始冒险后第一个拜访的公主。表面看上去极为文静的格蕾蒂尔，其实内心一直都有自己的想法。冰之王国的亨泽尔是她的孪生姐姐，两个人的性格差距不小。



古书魔女

被封印在古书中、拥有强大力量的魔女。她曾经为了称霸整个地上世界而发起过大规模的战争。莉蒂尔无意中将她再次解放后，古书魔女决定向曾经将她封印的女王爱丽丝进行复仇。

故事

实习魔女莉蒂尔为了习得传说中的古代魔法而来到了神秘的古城，却不料在城堡深处由于自己的好奇意外地解开了“古书魔女”的封印，世界也因此再次陷入到恐惧之中。为了打倒古书魔女，莉蒂尔必须前往七个国家拯救那里的公主并获得“公主之证”，这样才能将古书魔女再次封印。冒险便随之展开了……



◀莉蒂尔和卢的相遇是整个冒险的开始。

战斗

本作的战斗采用的是一种名为“行动轮盘”的战斗系统，玩家可以选择物理攻击、魔法攻击、道具、逃跑共四种战斗指令。其中魔法攻击又被分为七种属性。就像左轮手枪的轮盘一样，我们将需要执行的指令设置到敌人的目标槽之上，轮到我方行动回合开始后，玩家就可以对敌人实行预先设置好的指令。



▲给指定的敌人镶嵌行动指令。



▶游戏采用传统的回合制战斗。

Wii | 钢之炼金术士 晓之王子 | 2009年夏季发售

为了配合即将于4月5日在日本上映的系列全新动画而推出的改编作品。游戏主要以文字冒险方式来推进剧情，配合人物生动有趣的表情和夸张的动作就犹如在观赏一部动画片，而独有的“触摸”功能则是游戏中收集线索的主要手段。

高桥名人的冒险岛Wii

Wii 动作 ■高桥名人の冒险岛Wii ■日版 ■Hudson ■预定2009年4月发售

为了心上人勇闯原始森林

［文：晴天］

凡是玩过红白机的玩家一定都不会对“高桥名人”感到陌生，虽然当时停留在众多玩家记忆中的他只是一个游戏角色的代号，但是在现实世界中却的确存在一位这样的“名人”，凭借其“能在1秒钟连点按键16下”的绝技成为众多玩家膜拜的对象。以下要为大家介绍的这款游戏是以WiiWare的形式下载的重制作品，和初版简陋的点阵画面比起来，3D的场景和全新的追加要素一定能让大家找回儿时和好友协力闯关的紧张与刺激。

道具商店开张啦



由于全3D化后游戏的难度略有上升，所以为了让更多的玩家能够轻松过关，通过收集每个关卡中的“金色蜜瓜”就可以在专有的“道具商店”中交换到很多实用的工具。

◀商店中可供交换的物品种类繁多，但大多数都要玩家满足一定的“条件”才会出现。

生命值增加

使用交换到的物品可以增加生命值的上限，这样即便多失误几次也能成功击败敌人。



施放火球



初版中就有的强力攻击方式，不但可以破坏道路中的岩石，还可以远距离攻击难缠的敌人。

迷你游戏任你选

为了将Wii游戏“独乐乐不如众乐乐”的精神贯彻到底，游戏中仍然为玩家准备了四款风格迥异的迷你游戏，而且除了支持双人对战外，玩家还可以将自己过关的成绩上传到官方服务器进行排名，如果名次靠前说不定还会有更多的惊喜等着你。

生死时速 要求玩家在最短的时间内到达终点，如果被路途中的食品吸引或被敌人攻击会使成绩大大下降。



收集狂 在规定时间内收集场景中的道具，得分最高的为胜者，而连续吃到同样的道具则有分数加成。





人体计时器 在心中默数屏幕上显示的时间，按下确定键后根据实际时间与目标时间的差值来计算成绩。

保卫丛林 类似光枪射击的游戏，敌人头上的红球代表需要攻击的次数，当玩家体力为0时计算消灭的敌人获得分数。



梦幻骑士 旧瓶装新酒的移植版

PSP 角色扮演 ■グローランサー ■日版 ■Atlus ■预定2009年5月14日发售

［文：晴天］

作为Atlus拥有号召力的“一大品牌”，虽然从2007年6代推出后系列的续作就一直杳无音讯，不过今年为了纪念系列作品诞生10周年，将初版重新包装并追加新内容的PSP版必定又会成为众多FANS“回味经典”的一个新选择。在保留原汁原味的故事背景以及融合即时战略要素的战斗系统的基础上，PSP版最大的噱头无疑于增加了两名全新的女性角色，究竟玩家会和她们在游戏中发生怎样的故事，非常值得期待。

承袭原作的休假系统



◀面对同伴提出的问题一定要谨慎回答，这是游戏中惟一增加她们“好感度”的机会。

跟初代的设定相同，游戏中玩家除了要不断推进主线剧情，满足一定的条件后在“休假”期间和众多女性角色触发特定的事件也是提升“好感度”的重要环节，甚至连游戏的结局也会根据玩家在这些事件中的选择而变化。



◀由于有两名新角色加入，所以老玩家的攻略重心势必会放在她们身上，和迷糊的研究员艾美丽亚一定会发生很多有趣的事情。

自由度与难度并重的战斗



▲要想获得更高的战斗评价，把握每名同伴的战斗特点至关重要。

玩过原作的玩家一定都会对游戏中在地图上直接展开的即时战斗印象深刻，另外由于在多数剧情战斗中也有普通士兵、护卫队等NPC存在，所以要达成特定的过关条件也非常考验玩家的战术运用。

漆原大师绘制的全新角色



艾美丽亚

声 田村ゆかり

从事“时空歪曲”研究的新晋研究员。虽然根据学到的理论知识会发现很多事情的疑点，不过偶尔也有粗心大意的时候，而且最糟糕的是她是一个不折不扣的“路痴”。

梅尔菲

声 富田麻帆

来自有翼种族菲萨利昂（フェザリアン）的少女，由于天生具有独特的优越感，所以凡事都喜欢单独行动，并且不知道出于什么原因而对人类非常仇视。

PSP｜女神异闻录 PERSONA｜2009年4月29日发售

游戏的战斗虽然采用传统的回合制，不过根据同伴所装备武器的攻击范围来配置他们的位置也是战斗前的准备工作之一，另外使用“リプレイ”（重复上一回合同伴的行动）等快捷指令还可以简化战斗的过程，大大加快游戏的整体节奏。

[文：纱迦]

梦幻俱乐部

X360 模拟育成 ■Dream Club ■日版
■D3 Publisher ■预定 2009 年发售

D3：我整个公司都NBGI了！

以制作廉价游戏而闻名的D3 Publisher最近被NBGI宣布收购，而在此之后公布的第一款新作便是明显模仿《偶像大师》的《梦幻俱乐部》。D3 Publisher是一家非常擅于模仿的公司，它学到其他游戏精髓后将其发扬光大，尽管技术力不高，但是售价低廉，因此在日本还是颇具人气的。这回的《梦幻俱乐部》看上去很美，难道还真有NBGI提供技术？

亚麻音



声 小清水亚美

喜欢看电影的大小姐，为人谦虚，作风保守，想成为一名电影明星。

理保



声 后藤邑子

D3 Publisher的招牌女郎，这回听说是为了还一亿元的借款来此打工。

基本玩法

《偶像大师》里的女孩子是偶像候补，而本作里的女孩子是8名在夜店里工作的少女。不过这些少女虽然身在欢场，内心却清澈无垢（官方语）。而玩家是一名周末才有时间来此消费的客人，如何度过这个充满诱惑力的周末，便是游戏的主要内容。顺便一提的是，玩家持有的梦幻俱乐部会员卡只有一年的期限，而每次有一个小时的时间限制。一年之后，视玩家和女孩子们的感情会出现各种不同的结局。



愉快的夜生活

和女孩子们在周末的夜晚能干什么呢？首先你可以和她们把酒言欢，与《偶像大师》相同的是经常会出现3个选择肢，这会影响你们之间的感情。你可以和她们一起玩迷你游戏，胜出的话会有一些奖励，例如COSPLAY服装等等。

当然最重要的一点，就是女孩子会为你在舞台上载歌载舞，这无疑是向《偶像大师》借鉴来的系统。如果好感度高的话，你还可以为她选择服装哦！





打工很重要

游戏中的一切都离不开万恶的金钱。首先进入梦幻俱乐部就要交钱，进入之后里面的一切服务都要另外收费，如果要想送礼的话那更是花钱如流水，因此玩家平时还要靠打工来赚钱。目前还不知道打工是什么方式进行的，应该就是简单地报一下结果就OK了。有了钱就可以送礼了，不过要注意投其所好，另外选择合适的日子也是很重要的。

迷宫与水坝

NDS 角色扮演 ■ダンーダム ■日版
■Acquire ■预定2009年4月29日发售

[文：晴天]

主要人物介绍

希翁



从小失去父母，之后被冒险者戈奇收养的孤儿。由于对历史非常感兴趣，所以只要是相关的书籍都会仔细阅读，而对于这样一个书呆子，大家也不要指望他拥有多强的运动神经。

菲娅



戈奇的女儿，同时也是希翁的姐姐。开朗活泼的个性虽然很招人喜爱，但对于刻苦学习的希翁来说却是一个不小的困扰，经常拿姐姐的身分来命令他做各种不情愿的事情。

戈奇



曾经战斗在城镇护卫队第一线的冒险者，虽然表面上看起来非常严厉，不过只要实际相处就会发现他和蔼可亲的一面。对亲身女儿菲娅几乎已经到了溺爱的程度。

艾尔卡



希翁读书时认识的好朋友，虽然身为侍奉水神的巫女，不过生活习惯却一塌糊涂，而最让人想不通的是，完全没有时间观念的她，每次一到吃饭时间就会准时出现在希翁的面前。

艾尔娅



艾尔卡的孪生姐妹，同样也是侍奉水神的巫女。由于性格和姐姐相比开朗许多，所以当她喜欢上希翁后便展开了强烈的爱情攻势。

当迷宫也会水灾泛滥时

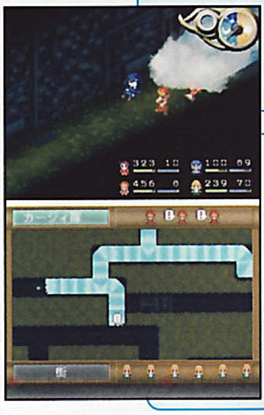
虽然从职业和人物设定来看，本作和其他的迷宫探险类游戏并没有太大的区别，不过之所以它能吸引到那么多玩家关注，自然是与“水”有关的新颖设定分不开的。游戏中玩家所居住的地方是一个位于巨大水坝下方的城镇，我们日常的生活除了要阻止通过水路潜入的魔物军团外，还要有计划地开闸放水来保证居民的生活需求，从而使机械性走地图的冒险过程充满了更多变数。

游戏的进行方式

游戏中主要分为“昼”和“夜”两个时间段，由于魔物只会在夜晚出现，所以白天的时间玩家可以对村庄的设施进行修整，或对护卫队的人员以及装备进行调配。夜晚探索迷宫时，玩家的主要目的是找到源源不断产生魔物的“异界之门”并将其破坏掉，但由于“异界之门”的数量并不仅仅只有一个，所以要想将它们彻底摧毁就必须同时兼顾到冒险队伍的实力，以及守护村庄的护卫队，否则任意一方出错都有可能导致魔物大量涌进城镇，对其中的设施造成巨大的破坏。



▲如果不小心让敌人侵入了城镇并实施破坏，那么很多基础设施的耐久也会下降，全部为0后就会直接GAME OVER。



有利有弊的防水

作为游戏的一大特色，开放水闸虽然是游戏中驱逐魔物的一个重要手段，但如果此时也有我方的探索队员在场，那就很有可能出现“同归于尽”的效果。所以为了避免如此的惨剧发生，玩家除了对地下水道的构造比较了解外，开关水道中的闸门也显得非常讲究。

◀被水冲走的同伴会在第二天有一定几率返回村庄，并增加“不满度”，该数值的增高，再次雇佣他的几率就越低。

PSP | 伊苏7 | 2009年9月发售

日前Falcom官方公开了《伊苏》系列最新作的发售计划，游戏的故事主要围绕亚德尔和好友德基的遭遇展开，同时系列历代的经典角色也会在游戏中登场，全新追加的“组队模式”是本作的一大亮点，不过官方并未透露这是否属于游戏的联机要素。

诅咒之峰

Wii 动作冒险 ■Cursed Mountain ■美版 ■Deep Silver ■2009年9月

Wii的又一道夏日寒冰

Deep Silver开发的《诅咒之峰》是一款诡异的恐怖游戏，本作中玩家将要扮演弗兰克，寻找他失踪于喜马拉雅山的哥哥。本作主线围绕登山展开，你一直可以看到这座圣山的顶峰。只要不断地向上走，就能发现最终的谜底。但目标明确不意味着道路平坦，随着高度上升，弗兰克的感官会受到很大的影响，因为缺氧会让他难以分清现实与虚幻，所以每一步都要异常小心。

随游戏的发展会出现高空雾气，这让本作更显恐怖。与弗兰克为敌的是登山者和僧侣的亡灵，一旦与他们展开战斗，弗兰克会被吸入一个影化的世界，只有用一种仪式才能将亡灵解放。简单说来，玩家要找特定的亡灵学会这些仪式(均由一系列很简单的动作组成)，然后用手柄进行模仿操作。这看似简单，但实际上，鬼魂的出现会让操作变难。而游戏过程中能收集到不同的仪式动作。


■游戏中到处充满诡异的氛围。


■神秘的寺庙中到底隐藏着什么秘密？


■在恐怖类游戏中，本作的选材相当特别

本作还用到了Wii的其他功能。游戏中，弗兰克会落入冰川裂缝，在一具尸体上找到一个对讲机。虽然这具尸体看来已经有年头了，但对讲机却神奇地还能使用。你能从手柄上的喇叭那听到提示，据此才能解开相应谜题。指导你的是游戏中的迷之角色，他们会用他们自己的方式来帮助你解开关于你哥哥的迷。

本作包含9个关卡，有大约20小时的游戏时间。希望各种元素的结合能让本作成为Wii上让人满意的恐怖类游戏。

［文：阳光成员 HyperSonic］

争分夺秒

［文：阳光成员 HyperSonic］



多机种 竞速 ■Split/Second ■美版 ■Black Rock Studio ■2010年第一季度 对应机种为X360、PS3、PC

为竞速和破坏而造的城市！

《争分夺秒》的故事背景是未来某个要收视率不要命的电视节目，电视台专门建造了一个影视城，选手们在其中用尽一切手段成为当季车赛冠军。漂移、滞空、躲开对手的攻击能累积能量槽，汽车爆炸、凿岩机失控甚至大楼坍塌等都可以用能量触发。只要把握好时机，你就能成功地攻击到对手，同时伴随有类似《火爆狂飙》的毁车镜头。

能量槽分为三个阶段：累积了一定量之后，在能触发的情节处会出现蓝色的提示，如果提示是红色，那么你能触发的情节将大到改变赛道的形状，制造出赛道上的捷径。你能在你的对手穿越候机楼的时候把这座建筑给摧毁，这也会导致出现另一条可行的道路。若对手触发了控制塔事件，将会导致客机对玩家进行自杀式攻击，躲开攻击后，下次经过的时候就要绕开飞机的残骸。为了能让游戏有好莱坞大片的感觉，在每一次竞赛开始之前都会有开场，其中包括了背景故事介绍，用类似于预告片的方式进行剪辑。


■驾驶的乐趣在于你不知道前面等着你的会是什么。

疯狂机器车

Wii 竞速 ■Excitebots: Trick Racing ■美版 ■Nintendo ■2009年4月20日

［文：阳光成员 HyperSonic］

动物变形金刚的疯狂车赛！


▲线下二人模式以分屏方式进行。

如果你的Wii是在首发的时候购入的话，那么你很可能还对《疯狂卡车》这款游戏有印象，本作延续了《疯狂卡车》的疯狂之路，不同的是，它将会更加疯狂！

玩家在本作中将控制变形车来竞速。这些变形车有昆虫、两栖动物和哺乳动物，在游戏过程中能变形，各自拥有自己的特殊能力。玩家能在世界各地进行比赛，其中包括美丽的加拿大山区，阳光普照的埃及等。赛道虽然有很多，但在地形上没什么太大的区别。不论是复杂的丛林还是广阔的平原，玩家都能在高空中使出各种特技。

比赛的目标是收集星星，而星星也对比赛有很大帮助。空中特技、撞对手、收集特殊物品都能得到星星。赛道中经常会出现飞镖、保龄球瓶等与运动相关的物品，比如你会遇到巨大的足球，你要把它撞入前方出现的球门里。游戏中还会随机出现红色的横杆，你控制的变形车会像体操运动员一样在上面旋转。根据你的变形车的动作，同时晃动手柄，旋转到一定速度就能弹射出去。本作支持Wi-Fi的联网对战，但线下最多只能两人对战。


▲空中超级加速是系列的一大特色。

NDS | 勇者斗恶龙IX | 2009年7月11日发售 除了之前已经公开的育成系统外，本作中根据玩家分配技能点的差异、怪物或道具图鉴的完成率还会获得各种有趣的"称号"，将它们设定在自己的人物资料上，说不定也会成为吸引其他玩家眼球的一大法宝哦。



最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

前两期出现了一点小BUG，部分得分超过24分的游戏忘记归类到“热血推荐”里了，实在是不该有的失误，向大家致歉，以后一定不再犯，还请大家监督。

二三月的大作集中轰炸过后，在这个游戏厂商财年变更的时期，整个游戏市场也“冷静”了下来，算是给玩家们一个难得的喘息之机。这里顺便说句题外话：正是春暖花开之际，也是疾病多发的季节，各位玩家在游戏之余一定要注意身体健康，有了健康的身体才能快乐的游戏。（其实是我自己感冒了，所以想起来提醒大家……）

黄金珍藏×0　热血推荐×0

超级机器人大战K



推荐玩家人群

●渴望在掌机上玩到新《机战》的玩家。●日本机器人动画爱好者。●没玩过但又对此系列感兴趣的人。

总分 22

■掌机字母系列最新作。

纱迦

和上一部NDS作品相比，进步实在不大。参战作品有不少生面孔，不过剧情方面表现一般，仅在部分细节设定上令人满意，原创角色的故事更是相当无力。游戏难度非常低，也间接影响到了对系统的评价，好处是可以让玩家尝试各种玩法。本作的经验值分配颇为特殊，让喜欢平均等级的人有些难受。

炎骑士

大量“00后”动画作品的加入可以说是这款游戏的一大特色所在，不过这种抛弃经典老动画角色的做法似乎也招致了一些系列老玩家的不满，并且在一定程度上削弱了游戏应有的热血程度。新游戏的出彩之处主要体现在华丽的战斗动画和饱满的画面色彩上，对比《机战 W》有了些许提高。

九兵卫

游戏给人的感觉和NDS平台上的前一作《超级机器人大战》相比，进化并不是特别明显。虽然本作的编成系统做出了一些调整，上手更加轻松，画面的细节方面也得到了改善，但总让人觉得新鲜感还不够。不过冲着新加入的几部作品以及还算厚道的流程长度，有爱的玩家还是非常有必要玩一下的。

■NDS■卡片■NBGI/Banpresto■スーパーロボット大战K■策略角色扮演■2009年3月20日■1人■无对应周边

Sunday VS Magazine 集结！顶上大决战



推荐玩家人群

●两本杂志众多漫画的爱好者。●喜爱乱斗型游戏的玩家。●真饭，必须有爱。

总分 20

■不差人

火云

本作的纪念意义大于游戏本身，收录了两本漫画杂志50年来的众多人气角色对于“漫画饭”来说无疑具有致命的杀伤力。对战类游戏应有的街机模式、对战模式和任务模式等在本作中也比较完善，而且玩家可以通过在任务模式中获得的点数来培养喜爱的角色。不过相对而言游戏的手感就不敢恭维了。

九兵卫

玩了本作之后，很多人又找到了当年沉迷于漫画世界中的感觉。确实，令人怀念的经典漫画人物是游戏的最大亮点，从《犬夜叉》到《旋风管家》等等，众多知名的新老角色在游戏中的特写镜头非常让人感动，可惜的是作为一款乱斗游戏来说，本作的打击感还是差了一点，并不适合长时间游玩。

炎骑士

如果你喜欢看漫画，如果你热衷于乱斗类游戏，那么这款游戏的推出就等同于节日的到来了。虽然此类“关公战秦琼”式的大杂烩式游戏难免在角色平衡性上或多或少有一些问题，但只要能够在一招一式的动作细节上把握到位，那么我辈玩家自然就能认可。只是，游戏的打击感似乎还是不够呀！

■PSP■UMD■Konami■サンデーVSマガジン集结！顶上大决战■动作■2009年3月26日■1～2人■无对应周边

撼天神塔



编辑评分

8

7

总分 23

晴天

作为一款PC移植游戏，本作主要对配乐进行了重新编曲，让原本就已经相当出色的音乐更加引人入胜。游戏最大的乐趣就是可以享受到“步步为营”的紧张感，由于操作比较简单，任何玩家都能轻松上手，而根据玩家培养主人公的方式不同，针对敌人的弱点进攻也对战术有很微妙的影响。

■PSP■Falcom■ブランディッシュ～ダークレヴナント～■角色扮演■2009年3月19日

刺客联盟 命运武器



编辑评分

6

6

总分 19

火云

游戏延续了电影流畅和爽快的风格，独特的甩枪系统能够让久经沙场的玩家在射击时体验到新鲜感，事实上甩枪的发动条件非常宽松，利用该系统结合子弹时间连续干掉躲在掩体后的敌人还是非常爽快的。可惜的是游戏中人物的动作比较僵硬手感也较飘，与一线游戏相比少了几分成熟和精雕细琢。

■PS3/X360■Warner Bros.■Wanted: Weapons of Fate■动作射击■2009年3月24日

致命车手



编辑评分

6

7

总分 19

雷电

控制车辆的手感很适合任务制为基础的驾驶关卡，而且加入了更多的动作要素，推动右摇杆可以让车在相应的方向做出撞击动作，使得游戏的动作性更强，很有好莱坞大片的感觉。任务间的跳跃非常方便，慢动作枪战也很刺激。可惜的是游戏的场景不够生动，糟糕的步行枪战任务严重拖了本作的后腿。

■X360/PS3■Ubisoft■The Wheelman■动作■2009年3月24日

凉宫春日的并列



编辑评分

6

6

总分 18

纱迦

全语音加还算过得去的3D表现力，本作作为文字冒险游戏已经及格。玩家要在被封闭的豪华邮轮上探索，每次达到结局时就会时光倒流，借此来尝试不同的分支，以期最后完全解开谜团。故事本身来说具有一定的吸引力，当然前提是你能看懂。游戏的玩法也没有什么新意，反复游玩也能圆满。

■Wii■SEGA/■凉宫ハルヒの并刊■文字冒险■2009年3月26日

评分规则说明

满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

逃出生天的爬楼大作战

本作的原型是由Falcom公司于1991年在PC平台上开发的探险类动作角色扮演游戏《撼天神塔》，而事隔十多个年头后的PSP版在保留了原有要素的基础上也对游戏的细节进行了大幅强化，并重新命名为《撼天神塔 黑暗再临》。游戏着重体现了"再临"两字，将黑暗的风格发挥得淋漓尽致，游戏中的谜题和陷阱设计得非常巧妙，难度也相对适中，不管你是初次接触此作的新玩家还是老玩家都能够轻松上手，现在就让我们开始探索的旅程吧！



Brandish The Dark Revenant ブランディッシュ～ダークレヴナント～

文 阳光成员 格兰霍特团长
美编 玻璃球

基本操作	
按键	作用
十字键	移动
滑杆	配合〇键使用设定好的魔法和道具
〇	确定/持续按住为防御/攻击
×	取消/跳跃
△	调查/开门
□	开启/关闭物品菜单/清除地图上的点
L	左旋转/切换地图/丢弃选定物品
R	右旋转/切换地图/移动包囊中的物品
SELECT	角色进入休眠状态
START	开启系统菜单

系统菜单	
项目	作用
ステータス	查看角色目前的状态
マップ	查看游戏地图
设定	更改游戏设定
记录	保存/读取游戏进度
终了	退出游戏

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：完成一周目约20小时。

撼天神塔 黑暗再临	Falcom	动作角色扮演
PSP ブランディッシュ～ダークレヴナント～		日版
2009年3月19日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

武器与道具

游戏中玩家可以在身体的三个位置装备武器，防具和盾牌，已经装备上的物品会在画面左上方的第一排道具栏显示。除了防具和盾牌以外，武器还有耐久值的设定，每击中敌人一次就会消耗一点武器耐久值(被敌人防御也算)，到0时武器会破碎，修补的方法就是在其没有消耗到0时使用"物体硬直化液"修复使用次数，另外后期会取得无限耐久的武器，当然相对同时期的武器威力也要差些。

魔法书以及道具需要装备在武器下方的三个快捷栏中，并配合滑杆的"左上右"三个方向来使用，而没有装备上的道具和魔法等物品都会放置在角色的包囊内，随着游戏的进行玩家还会取得"异次元宝箱"来扩充包囊，不过有部分自动生效的物品只能放在初始包囊才会发生作用，例如增加经验值的"英雄の战术书"和死亡时自动复活一次的"复活の指轮"等，最后要提醒玩家的是，相同的回复类道具可以使用R键叠加，以便节省出更多的包囊空间。

全无限武器资料	
武器名称	所在位置
ショートソード	TOP OF TOWER
レピア	TOP OF TOWER
サーベル	CAVE B1
ファルシオン	DARK ZONE2
グレードソード	FORTRESS 5F
フレイムソード	FORTRESS TOP
村正刀	FORTRESS TOP
PLANET BUSTER	BACK BONE

关于升级

游戏中每当玩家打倒敌人都会获得经验值，累计到一定程度会提升角色等级，但本作升级时只会提升角色的最大HP和MP，至于STR(物理攻击力)、INT(魔法攻击力)和MGR(魔法防御力)则需要使用特别的方法才能提升。其中STR和INT需要玩家多使用物理攻击和魔法攻击才会提升，而MGR则是受到魔法伤害时就会累计。这里笔者推荐第五章FORTRESS的5～7F，这里有一种花型的敌人会发射魔法球，买上99个回复药后找个安静的地方挨打吧，要不了几分钟就可以升到99的满值了，至于STR同样可以打该迷宫中的铠甲骑士，而INT则可以选择狮子型的怪兽等，不过效果明显没有MGR提升得快。

陷阱与谜题

既然是迷宫探索游戏，那么五花八门的陷阱肯定也是少不的了，像落穴和地刺就是比较常见的陷阱，而对付不同的陷阱可以使用对应的道具来解除，例如在落穴区域玩家使用铁球即可探测面前的方格。游戏中最常见的谜题就是各种上了锁的门，它们中大多数都必须使用对应的钥匙才能打开，另外虽然游戏中的钥匙是种类繁多，但最普通的钥匙(合键)可以解除除特定门以外的任何锁，因此当玩家发现哪个宝箱打不开的话，不妨试试使用钥匙。最后有裂缝的墙壁是可以用锤子(大金槌)砸开的，实在不想按△键调查的玩家可以直接参考地图中红色标记的墙壁来判断。

绘制地图

游戏中玩家可以在右上方查看到当前所在位置的小型地图，进入菜单后则可以通过マップ选项来查看详细地图或更改地图中的标记。地图中不同的颜色代表着不同的信息，而且只要经过的地区都会在地图上显示出来，使用起来非常方便。另外地图还有探索率的设定，每张地图探索率达到100%可以使用大金槌破坏该楼层的"ひび割れた石碑"获得奖励。

地图信息一览	
颜色	含义
黑色	可以通过的区域
灰色	墙体或无法通过的区域
白色	每层的出口和
粉色	商店
红色	门
黄色	宝箱
绿色	落穴
蓝色	河流或不可通过的部分

流程攻略

游戏的玩法有点像"《不可思议的迷宫》系列"，玩家只需要在一个被划分为棋盘的迷宫内不断寻找下一层的出口即可沿路触发主线剧情。选择"NEW GAME"开始游戏，系统会询问玩家是否进入"教学模式"，其中可以学到一些游戏的基本操作，建议初次接触本作的玩家最好不要跳过。

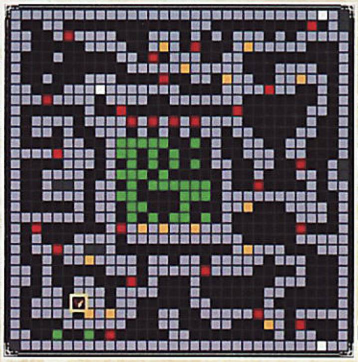
©2009 Nihon Falcom Corporation.All Rights Reserved.

RUINS AREA 1



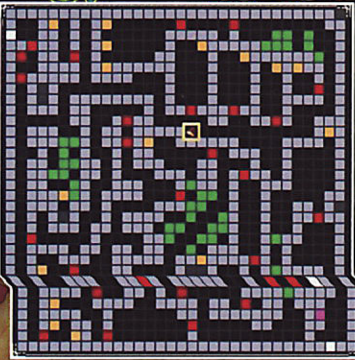
主角醒过来后发现自己身处一座未知的迷宫中，将地上掉落的剑和盾牌捡起来后装备上，房间内的宝箱也别忘记回收。上了锁的箱子目前是打不开的，整备好后先向上方的出口走，左右两边的路暂时无法通过（以地图的方向为准），出口后遇到一受伤的佣兵，将佣兵身旁的开关打开继续前进，在地图右下角可以找到合键（可使用10次）。再走到尽头可以掉到地下一层，通过这里快速回到1层的起始位置就能够打开最初房间内上了锁的箱子并获得“金块”了，右下方的路中会出现踏板机关，这里可以利用跳跃通过。之后会出现各种商店和回复泉，多加利用吧。注意在商店内买一个大金槌，如果之前的杂兵有掉的话也可以不用买。探索完右边后回到中央的房间，用大金槌将破裂的墙壁敲碎后继续前进。回收宝箱后前往左边的区域，同样用金槌将几处墙壁敲碎后出现新的通道。将左边的开关打开后就能够前往AREA2。

RUINS AREA 2



第二层的道路并不复杂，在中央靠上的一个角落里能够找到特殊的钥匙SKULL KEY，这样便能打开普通钥匙无法打开的门了（需要先打开角落上的机关）。用SKULL KEY打开地图上方的门后继续前进。这里的大广间是本层的难点，该房间中的陷阱非常多，必须使用“铁球”一点一点的试，铁球不够的话随便找个陷阱掉下去后在地下一层的尸体上可以找到补给，地下一层用大金槌砸开上方的墙壁即可离开。将该区域探索完毕后从右上方的出口前往RUINS AREA3。

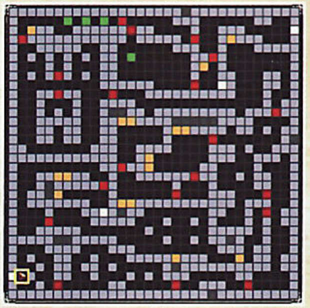
RUINS AREA 3



进入该层后在开始的位置就可以发现商店，可以适当的调整一下装备，推荐没有铁球的话买几个放在身上。先从左边的门进入到中央部分，这里的地面和上一层一样有陷阱，而且由于该层的地下非常大，所以掉下去后要绕一大圈才能回来，铁球此时就可以好好的发挥用处了（其实落穴的地板有明显的标志，不用铁球也能看出来），在该区域的宝箱内还可以找到数把钥匙，按照正常流程到这里包里的钥匙应该用完了。一路继续前进后，在最左边的路段会发现一块巨石，这里推荐倒着走去触动机关，当巨石滚动后迅速跑回右边的门内让石头滚过去即可，被砸到可是会即死的。在巨石最下方的房间内可以找到异次元宝箱A，这样包囊等于扩充了一倍。继续前往最上方的路段，途中捡到GREEN KEY和SUKLL KEY后用其打开对应的箱子可以找到不错的装备，最右上方全是落穴的区域要使用途中捡到的ファイア的魔法将对面的机关关上后才能通过，将最后的几个宝箱回收后即可从地图最左上方前往RUINS AREA4。

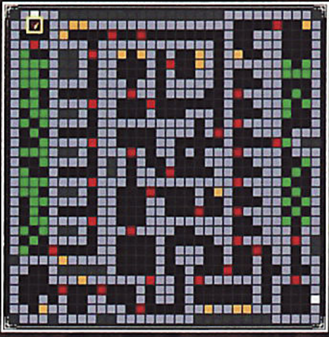
RUINS AREA 4

进入第四层不久后就会遇到ドーラ，当她正准备向主角出手时却不幸踩中了陷阱。剧情后继续前进，注意这里的地板会触发暗箭，推荐使用横向移动踩上去后立刻使用盾牌防御。通过该区域后前往地下一层再从另一端绕上来（跳进ドーラ掉落的洞穴也有相同的效果），路上会拾取到DRAGON'S KEY和YELLOW KEY，用DRAGON'S KEY打开地图左下方的门后找到SAPPHIRE KEY，此时回到第一块区域，用YELLOW KEY打开地图右上方的门并找到KEY OF RUBY，继续前进可以在对面发现一座龙雕像，不过暂时还没什么用，最后会来到本层最恶心的地方，这里狭窄的通道中每一块地板都有机关，其中大部分踩上去会触动暗箭，听到声音后要立刻使用盾牌，最后2个地板要注意，踩上去触动滚石后需要立刻后退到前面的凹墙内躲避，



通过这块区域后从地图左下角前往RUINS AREA5。

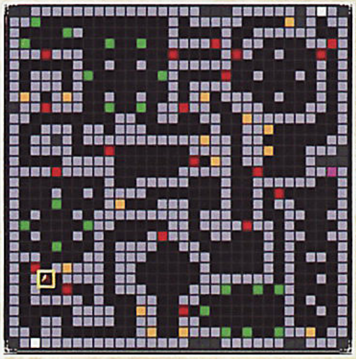
RUINS AREA 5



本层一开始就是众多的木槌机关，被机关打中不会掉血，但被推落到落穴中会丢失大量体力，一般满血3次就挂了。在地图最上方找到KEY OF AMBER，再返回第二个木槌区域将开关按下去打破中间破碎的墙壁，进入后一路前进并用KEY OF AMBER启动机关。之后的部分没有什么难点，先向下走探索地图下面的部分后再从左上方前往地图的最后一部分，这里需要按下机关来停止部分木桩的活动，之后灵活使用跳跃才能到达最左上部分，难度不大小心一点就行，到达最上方后发现下一层的通道。

RUINS AREA 6

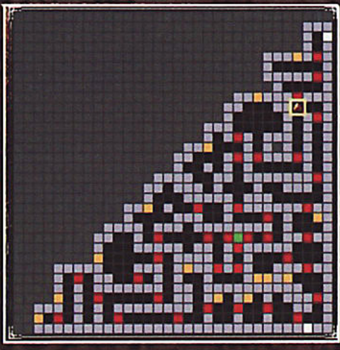
本层由于不能休息外加敌人比较强，所以难度相对前面的关卡比较高，将之前没有使用的道具都用在这里吧。进入后先向右下方走，中途可以找到魔法商店。在最深处获得KEY OF GARNET后返回起点处，用其打开左边的门，中途的几间比较大的区域都有不少回复点可以利用，注意该层出现的新敌人甲壳虫，物理攻击对它伤害很低，推荐用魔法打效果会比较明显，从左边的道路一路绕到地图中央获得COLD KEY后将右上角的门打开就能够前往下一层，注意该层很多地方的墙壁都能打



破，多参考地图即可达成100%。

RUINS AREA 7

该层的关键词是“传送”，这里没有一个敌人，进入后不久就会被频繁地传送到地图的各个位置，按照顺序依次找到KEY OF BONE，TWISTED KEY，之后用TWISTED KEY打开左下方的门会被传送到右上方，再用KEY OF BONE打开前方的门，继续前进会遇到ドーラ，当她再次想对主角出手时却踩上了传送阵（这女的真可怜）。顺着她消失的传送阵踩上去，在地图左边的一个房间内找到BLUE EYES，踩在房间中央的地板上会被传送到另一边的房间取得EMERALD KEY。用EMERALD KEY打开左下方的门取得CRESCENT KEY。再回到右上方的位置，用BLUE EYES和CRESCENT KEY打开最上方的两道门后即可前往下一层。注

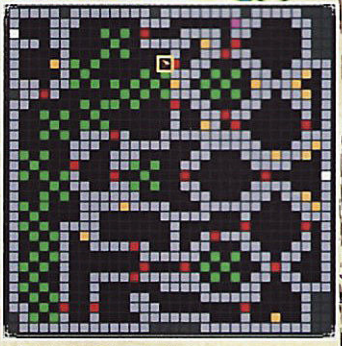


意中央有4道门围起来的部分比较难探索，要注意被传送后脚下的传送点是可以传送到另一个位置的，不要漏踩了（笔者就是在这里被小卡了一下）。

药品使用注意事项

拾取到回复剂后一定要注意名字是POTION（药剂）还是POISON（毒药）（外观看上去一模一样），后者使用的话是会扣除玩家的体力，当然叠加时也要注意，将两者混合的话时会减少回复剂的数量。

RUINS AREA 8

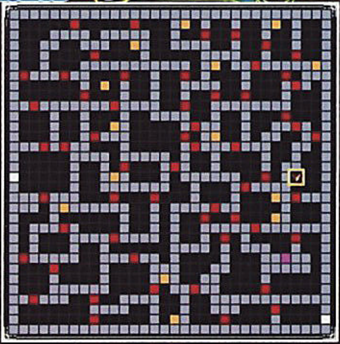


一进入本层就可以找到EBONY KEY，之后便是一大块的陷阱版面，仔细看地面的花纹可以区别出是否有陷阱，不过为了地图100%有些明知道是陷阱的地方也要跳下去。陷阱的伤害很高，注意及时回复，当然也要当心周围的敌人。先从最右上方走可以找到武器店，之后在下方的房间内取得AM－ETHYST KEY。再进入地图中央靠左的房间内用EBONY KEY和AMETHYST KEY连续打开2道门，与旁边的小妖交谈得知里面有个很厉害的家伙，进去一看原来是游戏中的首个BOSS。

BOSS ディンク

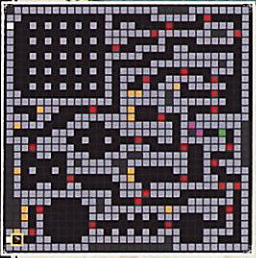
BOSS的难度很低，一开始他会根据主角所在的位置不时的传送并使用火球攻击，一次4发，所以在其使用火球时躲开并走到其他边就可以一阵乱砍，在其HP降低到一定程度时他会使用分身，分身后他的攻击范围也会变成双倍，不过分身的HP很低，一般3刀就可以砍掉了。HP下降到30%左右他会一次性释放3个分身，不过攻击规律还是一样的，注意看准轨迹躲开就行。值得一提的是他的攻击力很高，要注意随时补血。击倒他后获得ALTET KEY，用其打开身后的门就可前往下一层。

RUINS AREA 9



该层的关键词是“战斗”，顾名思义本层的敌人特别多，而且大部分都是皮坚肉厚的新敌人，推荐进入该层前先在AREA8的商店中多买点武器以备不时之需，迷宫内没有什么难点，一路顺着走很快就能到达下一层，不过该层很适合升级，因此可以多转转，地图也够大，想100%探索的同学要起码要花上20分钟才能走完，注意商店中有出售一定时间减少伤害的魔法，不过价格就……。

RUINS AREA 10



又是超级恶心的一层，一开始的区域有很多的传送点，杂兵也是一堆一堆的。先随便传送几下就能够传送到左下方的一个小房间内，获得GORGON KEY后再传送出来，向右边走传送到门内，用GORGON KEY打开门后就可以继续前进了。值得一提的是该区域很多敌人都不会移动，可以趁机好好练一下魔法攻击力(注意该区域最下方的2个杂兵需要在左边史莱姆型的敌人附近传送才能进去，这样最下部分的两小块地图才能够探索出来)。之后的路线没有什么难点，一路走下去就能够发现分支，在地图右下角找到一把小钥匙后前往左下的部分，注意这里的魔法商店有卖回复魔法书，在左下的一间房间内会遇到一名少女的灵魂，对话后继续前进，用小钥匙打开一道门后获得BTOWL KEY，再将最后的门打开后前往最后一层。

FOOT OF TOWER



该塔的最后一层，一进入面前的门内就会遭遇BOSS。

BOSS クラブデヒル

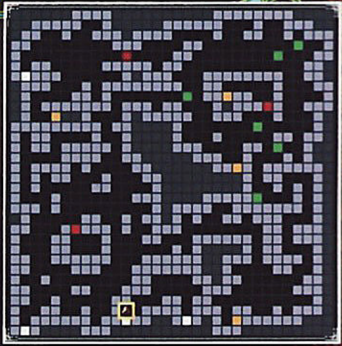
与它的战斗一共分为三个部分。躲过其第一次攻击后进入第一部分，此时它会放出一只小蜘蛛，并且自身围着场地转圈，攻击小蜘蛛将其变成球后看准时机砍到其身上就会对它造成伤害，反复三次后它就会停下来，上前给它几刀后进入第二部分。第二部分和第一部分差不多，只不过小蜘蛛变成了2只，按照之前的方法将其停下来后就再给它几下后进入最后的部分，最后一部分难度有点高了，此时的BOSS会进入暴走状态，走动的范围也变成了全场地，而且速度大幅度提升，被其撞到后会损失大量的体力，一般下降到20以下时就要喝药了，以免发生意外。该部分的打法还是和前面一样，看准时机将小蜘蛛送给它3次就会解除暴走状态，给予其最后的攻击后顺利结束战斗，拾起BOSS掉落的ELMEF KEY后不用急着前进，回到上一层小女孩幽灵处与其对话，待其升天后捡起她留下的“金の腕轮”。再回到上一层用ELMEF KEY打开BOSS身后的大门，将路上的宝箱搜刮干净后用锤子打碎墙壁露出魔法阵，此时注意要对着门使用“金の腕轮”才能够将其打开，直接开门的话会被一击必杀，如果刚过了BOSS战又没SAVE的玩家们只能麻烦你再来一次了(例如笔者本人)，开门后可以找到无限使用的ショートソード，之后前往下一个迷宫TOWER。

第二章 TOWER 1F



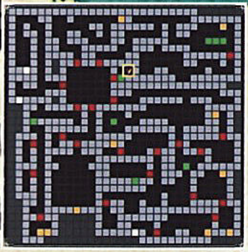
TOWER第一层敌人的实力明显上升，新出现的球状敌人攻击范围变成了周围8格，不要以为躲在其侧面就没事了。进入塔后一开始就可以找到武器店，稍微整备一下先向右边走，之后通过通道来到左边的部分向上走即可探清上半的地图，最后向左下方向前进即可前往2F，该层的下半地图暂时是无法进入的，可以以后来探索。

TOWER 2F



本层出现了新的机关“穿透墙”，顾名思义就是能穿越的墙壁，这种墙壁的颜色要比普通墙壁亮一些，很好区分。进入该层够先向右上方走，将大广间的地板机关全部踩下去后开启中央的暗门，进入里面取得SKULL KEY。之后一路把左下的部分探索了吧，中途会遇见一名小妖跟你要5000G交换情报，而情报就是“穿透墙”(真够黑的)，看过攻略的玩家们就不要浪费钱了。将地图右下方的区域探索完毕后回到右上的大广间用SKULL KEY打开左上方区域的门后即可前往下一层，该层正中下方的区域同样要以后才能探索。

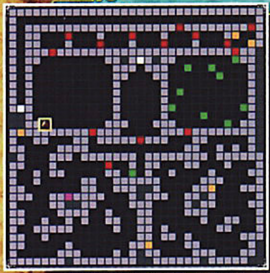
TOWER 3F



一进入该层后没走几步就可发现下层的楼梯，不过由于该层可以拿到重要道具异次元宝箱B，所以探索一下还是非常有必要的。一开始先探索右上的区域，最右上方的宝箱必须将下方的机关拉下去后才能够将周围的陷阱关上，直接踩上去的话会掉到2F，来回浪费大量的时间。从中间取得GREEN KEY后一路返回探索下面的部分。从方形的房间内先向左下走，到达最深处按下机关会发现2个宝箱，此时会出现5个敌人，不过利用狭窄的通道可以逐个击破，之后再从中间的门走，用GREEN KEY打开下方的门后将宝箱搜刮干净再走右边的通道。这里新出现的地刺陷阱伤害非常高，一次会扣除25点HP(笔者当时也就60点的HP)，而且踩上后就是连刺，很容易被一击必杀，不过地面的标志非常明显，用跳跃可以轻松躲过去。右下方的房间内找到TWISTED KEY后再前往下方的小房间，在这里遇到“囚われの女”并与其对话接受她的请求。之后用TWISTED KEY一路返回1F就可以在右上方的小房间内找到他的朋友，顺便把1F和2F不能探索的地图也可以完成了。与少女的朋友对完话后再返回3F与其对话，她会感谢主角的帮助并离开，此时可以从其身后的宝箱内获得异次元宝箱B。将最后的区域探索完毕后就可以前往4F了(注意地图中央有墙壁可以打碎)。

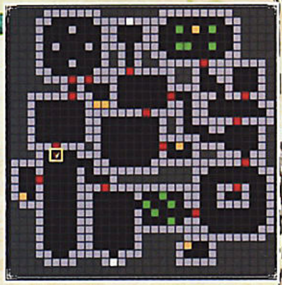
实用技术 攻略透解

TOWER 4F



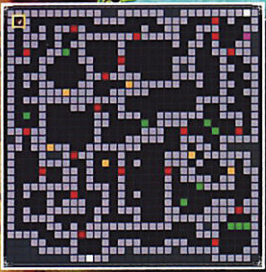
顺着路走会被传送点传送回去，此时注意旁边可以发现一面裂缝的墙壁，敲碎后继续前进。在最右边的房间内取得YELLOW KEY后进入下方的大广间，这里会出现新的敌人弓箭手，用盾牌可以抵挡他们的箭，不算难对付的敌人。将该区域的弓箭手全灭后会开启下方的门，一路进入最下方的区域后踩上3个机关令上方的传送点出现，另外在这里可以找到魔法商店，可惜120000G的防御魔法还是买不起啊(泪)，将该区域探索完毕后进入传送点前往左下区域，找到KEY OF RUBY就可以原路返回打开地图中上位置的大门并进入4F，这里要说一下最左上方的区域也是一个大广间，这里没有敌人只有传送点(要使用YELLOW KEY才能到达这里)，通过后同样可以到达下方的位置，为了地图探索100%还是有必要走完的。

TOWER 5F



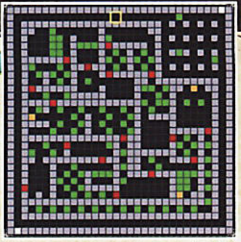
本层的敌人和陷阱明显又提升了一个级别，杂兵很会防御不说打到你一下就是30％的血，准备好足够的回复药吧。先前往右上区域，将最右边的开关按下后左上方的陷阱会关闭，这样就可以拿到中间的宝箱了，右下的区域需要将恶魔型的敌人全灭才会掉落钥匙，用其打开中央的门后传送到一个小房间内可以取得数件装备，再前往左边就可以在中央位置看到下一层的入口，不过左边的部分还没有探索完毕，最左下方的小房间内可以取得AMETHYST KEY，之后将该房间凸出的地板全部踩下去可以开启上方的门，接下来的房间内的踏板全是暗箭，跳着躲开吧。用AMETHYST KEY打开最上方的门后发现中间的位置有一块踏板，此时要先使用“透雾化秘药”再踩上去，之后周围就会出现4个无头勇士，不使用药踩上去的话会被一击必杀，无头骑士的攻击很高，而且就算是防御也要掉血，不过可以利用入口的狭窄通道来一个一个干掉它们，将其全灭后最后一道门打开，里面是防御高达35的“恶魔の盾”，不过此盾只能在DARK ZONE区域才能使用，平时装备是会不断掉血的(果然天下没白吃的午餐啊……)。

TOWER 6F



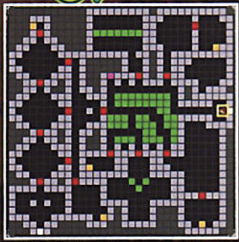
很恶心的一层，一上来就能捡到DRAGON'S KEY，3道门只能选一道进入，其它的区域就只能从7F的落穴掉下来才能够探索。三条路中左边的路有穿透墙，还有一个房间是无法打开的，必须从7F的落穴掉进去。中间的路则会出现一个开关，不过开关下方有刺，拉开后立刻跳出来，速度慢了会直接挂。右边的通道中最右下方的房间内有数个陷阱，上方的宝箱后有一堵墙是可以跳过去的(注意这里面的宝箱只能后期获得传送魔法后才能到达，有2格的地图同样也是传送后才能探索完)，之后开门时要注意前面的地板会有刺，小心别踩上去。三条路的整体难度都差不多，推荐选择右边，这样掉下来就不用选择右边的路了，开机关比较安全。最后到达终点处会找到武器店，里面有新的防具，建议手头够钱的话更换一下。

TOWER 7F



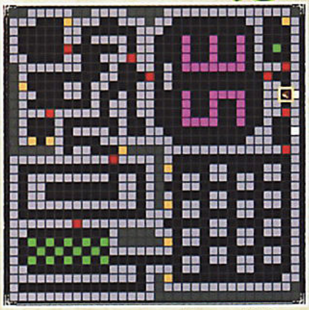
该层会出现新的敌人小偷，它会随机盗取你身上的一种物品后立刻开溜，不过由于他的体力很低，看见后冲上去砍2下基本就倒了，被盗的物品也会掉落出来，因此威胁不是很大。第一块区域内有数个传送点，要绕过才能够前进，这里有数个落穴，跳下去就能够前往6F的3个区域。前进到左下区域即可发现下一层的楼梯，继续探索的话从左边进入地图的内部，这里的落穴和穿透墙非常多，一定要随时注意自己的体力，左上方的房间内连续六七个的落穴中左下的第二个就是通往6F锁闭门区域的通道，还没探索完的玩家一定不要错过了。右边的路没什么难点，最右方的地图中要打掉2个杂兵后才能获得开启宝箱的SKULL KEY。而旁边房间内的宝箱必须掉到落穴里才能够跳到对面拿到，探索完毕后将下方大门开关开启后即可抄近路回到楼梯处前往下一层。

TOWER 8F



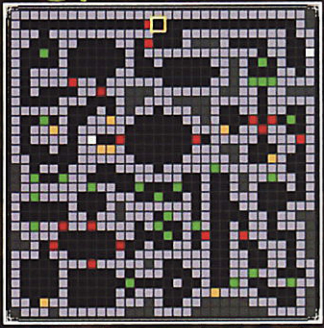
本层的路线不算复杂，进入后顺着路先来到右上房间和中下房间内踩下机关将中央大广间的陷阱盖上一部分，之后前进到右下的区域内消灭2个恶魔系杂兵后获得KEY OF GARNET，用其打开下方的房间后获GOLD KEY。再踩上旁边的传送阵后打开机关，一路返回中央的大广间用GOLD KEY打开上方的门，将机关踩下去后打开最后的通道，从地图中间靠右的通道即可前往9F，值得一提的是该层大广间内的魔法屋会卖传送魔法书，买一本对后期探索地图非常的方便，就算变卖家产也请购入一本。

TOWER 9F



该层算是比较简单的了，将左边的墙壁敲碎后进入第一个房间，这里又是传送式的区域，一点一点地踩一会就能通过，不过中间的宝箱需要使用传送才能获得(显示该层宝箱位置的消耗品)，之后一路来到地图的左中位置，在这里的一个房间内会遇到战士ガデイ，与其对话后从他右边的宝箱内获得CRESCENT KEY，返回中央的位置打开通向右上区域的大门后将该房间内的机关踩成35的数字即可通向下一层的大门(具体见地图，踩错的话可以用门口的机关复位)，完成后回去和战士报告可以开启他左边的宝箱，里面是一件不错的铠甲ラメラー。另外地图右上方的区域要从上层掉下来才能进入。

TOWER TOP



TOWER的最高层，该层有BOSS战。注意这里的魔法杂兵非常恶心，对其使用魔法会被反弹，物理攻击对其伤害又不高，它还会使用冰和火两种属性的魔法，被冰住的话就只能等着挨打了。建议如果不是挡在要道上的话就不要与其纠缠，特别是在一次遇到3、5个的时候。一路向左前进后找到EMERALD KEY，返回上方的狭长区域后用EMERALD KEY打开上方的大门，进入后不久会遇到ドーラ，剧情后主角会掉回9F，将9F这里未探索的区域完成后按原路返回即可继续前进(如果玩家跟着她掉落的位置跳下去还可以捡到她的信)。在原先的十字路口处获得BLUE EYES，用其打开右边的门后将剩下的区域一并探索完，最后在地图正下方的房间内用最右边的传送点传送至BOSS处。

BOSS ケートキーパー

该BOSS非常简单，战斗一共分为三个部分，第一部分他会释放一个修罗骑士，修罗骑士的攻击力很高，不过攻击方式很单调，只会左右两刀+蓄力斩两种进攻方式，看准其攻击姿势后使用盾牌即可防御，要注意的是蓄力斩无法防御，不过由于其起手很慢且出招明显，只要移动一格即可躲开，将修罗骑士打倒后BOSS的核心会露出来，冲上去砍上几刀它又会放出一个骑士，反复2次后战斗进入第二部分。该部分的骑士增加到了2名，因此要时刻注意自己的体力，将两名骑士干掉后再攻击BOSS本体就会进入最后一部分。最后一部分是最简单的，BOSS只会使用泰山压顶，当其飞起时注意脚下的影子即可轻松躲开(注意躲远点，冲击波范围比较广)，待其落空后冲上去补给它几刀就可结束战斗。战斗结束后从BOSS身后的宝箱可以获得无限使用的武器レピア。

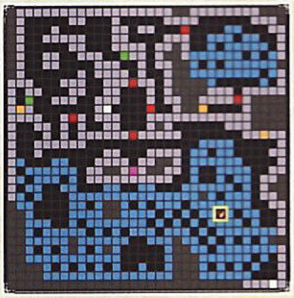
追加任务

打倒BOSS后回到9层找战士ガデイ，他会拜托你帮他把折断的剑送到1F的武器屋修理，同意其要求后回到1F与武器店的老板对话后再返回9F与其对话，ガデイ会给你英雄の战术书作为报酬，带上它即可增加打倒敌人后的经验值，实际使用效果还是很明显的，推荐做一下这个任务(有传送魔法书会非常方便)。

幸运值的作用

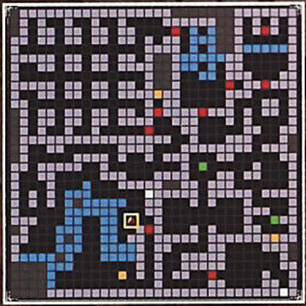
幸运值算是游戏中比较难提升的数值了，玩家可以使用游戏中获得的护符来提升幸运值，当幸运值提升后对敌人的伤害也会上升，由于护符没有使用次数，因此使用起来还是比较方便的。

CAVE 10B



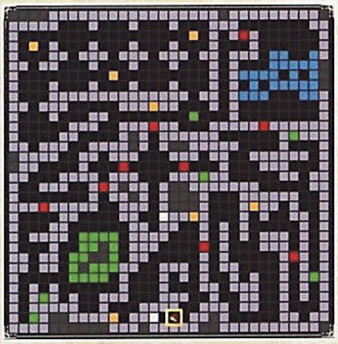
CAVE第一层的敌人都是不死系的，倒地后数秒就会复活，不要与其多纠缠。在地图右上方的区域找到SKULL KEY后回到起点处打开下方的门，上方的区域有一面可以打破的墙壁(外观看上去比较亮)，下方是一个巨大的水流区域，在这里会遇上水精灵，她拜托主角到B9F打开水闸，之后依靠水中的跳台跳到地图右下角即可前往B9F，值得一提的是这里有一把恶魔の剑，攻击力非常高，另外就是该区域的右边有一小块地方必须使用传送魔法传送后才能完成100％探索率(见笔者地图所在的位置)。

CAVE 9B



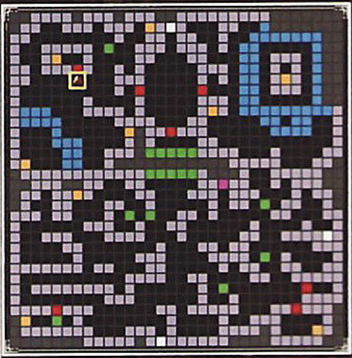
进入该层后先前往右上方干掉2个恶灵骑士后取得GREEN KEY，将上方的水闸用GREEN KEY打开后回到B10找水精灵交差可以得到B9有隐藏道路的情报。返回B9后往另一条路走，在正上方的房间内有一处墙壁可以打破，里面的闸门开启后可以使水中的平台浮上来。通过该区域后进入左上方的"迷走の间"，在这里每到一个十字路口角色都会自动转向，此时只要看小地图上的位置即可，不要看屏幕，将3个机关都按下去后从最右下方出去，出门的左手边有一堵墙壁，最后绕过河流即可前往B8，左下的部分需要从B8的落穴掉落才能探索。

CAVE 8B



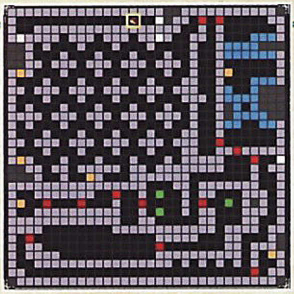
一进入该层后先将左右两堵墙敲碎，再踩下右边的机关打开左边的房间来到左下区域，从这里的空地掉下去即可探索完B9最后的部分，原路返回后通过该区域会绕到地图正中上位置，这里可以找到YELLOW KEY并打开身后的门，从右边前往地图上方则会进入传送区域，这里每一个十字路口都会有传送点，多传送一下就可探清这部分的地图，该部分宝箱的质量也比较好。最后右边的区域没有什么难点，惟一值得注意的是靠近出口上方的位置有一面穿透墙，进入后打开机关能够在左边获得一面价值10000多G的盾牌。

CAVE 7B



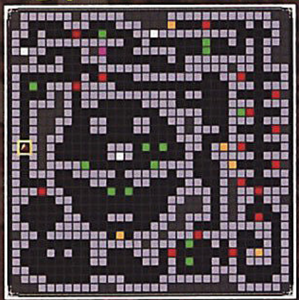
一开始左下角的一堵墙内可以找到强力铠甲プレートメイル。左边的部分同样可以开启机关找到强力装备，最后前往右边即可找到B6的入口，该层的上半部分需要从B5的另一条路下来后才能探索。从B5下来后干掉面前的魔法怪后3道大门开启，先走右边的路，穿过穿透墙后开启水中平台的机关。跳到水中央的岛上后踩在踏板上向中心跳可以取得游戏中最后一个异次元宝箱，取得后再随便丢一个废品到箱子内就可以出去了(不丢的话水中的平台会消失)。左边的区域内需要跳到水对岸后取得KEY OF RUBY再打开中央的大门才能探索。

CAVE 6B



该层一开始的大门开不了，先从右下方走，这里有一个隐藏房间记得进去，否则石头滚过去后会将其堵住。继续前进后看到地面有一块踏板，踩上去后会有巨石滚落，根据提示使用跳跃躲过去后继续前进，进入左下的大房间后出现新的敌人飞剑，这种敌人很恶心，会穿过你的身体攻击背后，被打到的话伤害巨大，且不怕魔法攻击，能躲就躲吧。出了该区域后向左走，在最尽头会遇到一名女子求救。此时一路绕到左上方的区域后会发生剧情，水精灵为了感谢玩家将沉在水底的强力装甲フレイムメイル打捞了上来，换上后继续向上方走。左边又是一大块"迷走の间"，不过这里的方向变换没有B9的厉害，在这里绕一下会遇到3只美杜莎，注意它们的石化光线很厉害，被石化后有长时间的硬直，被打中几乎是难逃一死的。将它们全部打倒后获得BLUE EYES，回到女子处使用它打开牢门后发生剧情，最后将蜘蛛怪打倒即可。此时要注意她的攻击同样附带石化状态，打倒她后从其身后的宝箱内获得恶魔の铠就可以离开该层了(和暗黑盾牌一样只能在DARK ZONE区域使用)，至于最后右上方的区域需要从B5的另一条路下来才能探索。

CAVE 5B



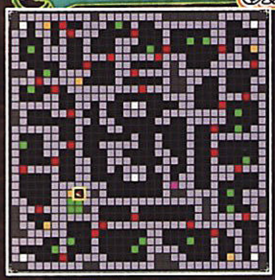
一开始从左边走即可找到通往B7上半区域的路。左边的武器商店有新的盾牌出售，手中有余粮的话可以更换一下。进入右边的区域后先保存一下，之后的滚石阵难度非常高，在第一格前起跳后等第一排横向的滚石过去后立刻起跳躲到左边的角落里就可以躲开后面的滚石，整个过程对操作的要求很高，实在过不了的可以使用复活腕轮挨过去。通过滚石阵后在第三排左边的角落可以掉到B6右上方中间的区域，探索完成后原路返回。中间和右边的区域都没有什么难点，注意几面穿透墙即可，最后从中央的楼梯上到B4。

CAVE 4B



该层除了中央的位置外其他部分全部要从B3掉落才可以探索。从上层掉落后先将外围探索完毕，可以打破的墙壁比较多，多留心一下。先前往左下的区域获得SAPPHIRE KEY。然后用其打开右下方的门，在右下方楼梯左边的一间小房间内获得DRAGON'S KEY，将该区域探索完毕后用DRAGON'S KEY打开左上方的门后接着探索，穿过该区域左边的穿透墙可以找到KEY OF AMBER，这里还有许多宝箱有大量的金钱，记得搜刮干净，用KEY OF AMBER可以打开右上房最后的门，该部分杂兵比较多，探索完成后该层也应该是100％了，4个角落的出口都可以到达B3的对应位置，先去哪个玩家可以自行决定。

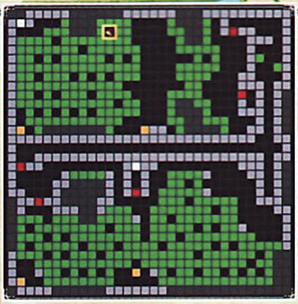
CAVE 3B



该层会出现物理攻击无效的大型铠甲敌人，必须使用魔法才能将其击破，击破后很大概率会掉落金块，不过危险性也比较高，多打游击战吧。其他的区域还是必须从B4才能够到达。这里的4个部分需要用到大量的锤子，起码要35个以上才够用，注意中央靠左下的部分必须用掉落的方式才能够拿到宝箱内的サンダーの魔法书，如果掉落一次后没有取得魔法书的话也可以直接传送进来(前提是跳过一次后将站脚的平台在地图上显示出来，具体可以参考上图角色的位置)。

CAVE 2B

这里的大型铠甲敌人很多，注意安全。通过左边狭长的区域后会再次遇到ドーラ，祸不单行的她这次被滚石给赶跑了。该层的道路没有什么难点，就是左上，左下和右下几处要使用到传送踏破法才能够使本层地图到达100%，即向一些原本无法跳到的位置进行跳跃后掉到B3，返回时就可以使用传送到达原本无法跳跃到的平台上，这样地图的完成度就会增加，所有的平台都到过后地图自然会有100%的踏破率，例如笔者现在地图所处的位置。全部完成后从左上的



出口前往B1，注意从该层左下方(靠近中间的位置)的缺口处跳下去才能够掉到B3和B4。

CAVE 1B



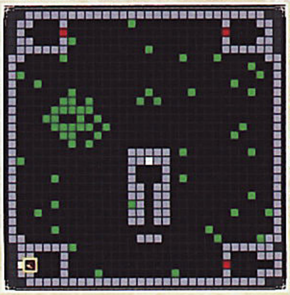
新出现的狮虎系敌人魔法攻击很高，注意用盾牌挡。地图上方中央位置的区域有很多落穴会直接掉到B2，最好用铁球将其探索出来。最右边的道路有穿透墙，记得别漏了。进入下方的房间后会看到10个宝箱，将其全部搜刮后从下方离开(注意开启完毕后要将箱子全部关上才走得了)。至于左边的区域则没有这么麻烦，全部探索完毕后在最下方会遭遇该层的BOSS。

BOSS 忍者マスター

忍者マスター的速度非常快，与其战斗不能贪刀。一开始它只会使用物理攻击和手里箭，建议玩家与其打接近战，用盾牌挡住他的攻击后马上还给他一刀，切记不要出手第二刀，否则与其对刀是非常不划算的。将其体力削减30%后他会增加瞬间移动+冲刺反击的招式，不过该招的发动速度非常明显，稍微移动一下就可轻松躲过去，对我方的威胁不大。之后同样可以依靠第一部分的打法通过，再将其体力削减到30%后他会使用分身，分身也会用他的招式，不过由于HP很低，几下就可以干掉分身。最后的部分他的动作明显加快，使用瞬移的概率也明显上升。用之前的方法会打得比较慢，如果玩家的魔力够高的话也可以使用魔法攻击他，方法要领和近身是一样的，好处在于使用魔法攻击他瞬移使用的概率会大幅度降低，总之本战一定要有耐心，回复药也要多准备一些以备不时之需。

第四章 DARK ZONE 1

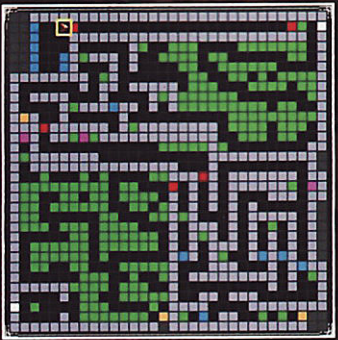
进入DARK领域后杂兵的能力会大幅度上升，不过之前取得的暗黑系装备这里可以派上用场了，穿上后能够大幅度提高主角的能力。该层地面和敌人基本上都只能看到个影子，因此慢慢前进才是上策，被两个敌人围攻都很可能挂掉，记得多保存记录。地面的陷阱可以参考地图上的绿点，先将左上和右上两边的机关打开，再将小房间内的机关开启，注意房间内有很多杂兵，可以将其堵在入口处逐个击破，将两个地方都开启后即可从右下的房间传送到2层。





DARK ZONE 2

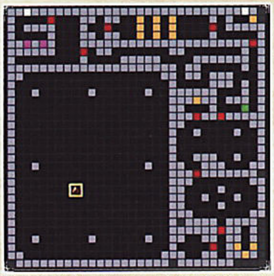
比上一层还要恶心的地方，地面的落穴多得一塌糊涂，而且一但踩上去就直接掉到1层，返回非常麻烦，想要探清100%地图的玩家一定要做好舍生往陷阱跳的觉悟，因此推荐到这里之前一定要买一本传送书了，方便不止一丁半点的。一开始会再次遇到ドーラ，待其掉下去后前往左下角的中间部分拿取宝箱里的EBONY KEY，然后将左上角小房间内的机关踩下去，再来到右上角打开该区域的门前往地图的右下部分。该部分的落穴就没有之前的部分恶心了，掉下去至少不会掉到1层，不过这里敌人比较多，走不过去的地方用跳就能通过，将右上方的一个机关踩下去后通过中央的通道前往左上角的区域，注意通道内



也有一个机关，多注意看下上图就能找到(粉红色的点)最右上角区域又是恶心的落穴，多注意下地图吧，在出口的右手边能够找到玩迷你游戏的地点，最后离开前记得把暗黑系的装备取下来。

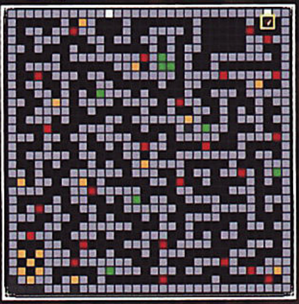
第五章 FORTRESS 1

本层的地形不复杂，不过敌人很强，一定要小心，新的陷阱踩上去会快速掉血，另外穿透墙的颜色也变了，注意看地图。正上方位置的宝箱内可以获得小钥匙，用其打开宝箱后进入最里面的传送点获得SKULL KEY，穿过右边地图的两个版面后用其打开最下方的门后传送到左边的大广间内，这里要先将所有的杂兵先清理干净再踩周围的地板，听到一声音效后调查如上图中角色所站



位置前方的骷髅就会出现新的传送点。

FORTRESS 2

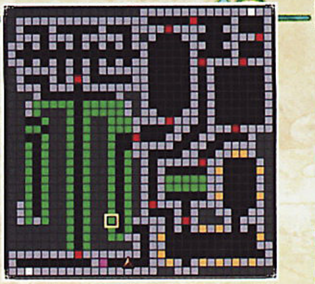


该层的大部分门一开始都打不开。

先前往左下部分找到GREEN KEY，之后绕到其右边的通道内打开下方的门，在启动身后的机关后全部门会开启并出现3只邪眼怪，这种怪物非常恶心，不但会穿墙，而且还会将已经探索完的地图给抹掉，一定要第一时间消灭。将其全灭后回到入口的右下方找到YELLOW KEY，最后一路绕到右上角即可开门前往3F。该层的难度不高，不过注意新出现的死神系敌人只能用物理攻击才能打倒，另外出口左边的门要从3F掉落才能进入。

FORTRESS 3

该层的难度不大，先一路向下干掉4只蜘蛛怪后获得KEY OF RUBY，注意它们全都不会动，逐个消灭即可。其他部分杂兵通常会挡在交通要道上，直接砍倒吧，取得钥匙后回到入口处左边将门打开。之后从右边第二个踏板开始走，按照“前–前–左–左–前–前–后–右–右–前–前跳–左–左–左–前–前–右方向起跳到最后一排中央的踏板上即可通过(注意这里的解法所指示的方向始终是主角正面面对下方门的方向，不是指地图上的方向，掉下去一次后可以将2F最后的区域探索完毕)，剧情后前进到左下的落穴区，这里先将左

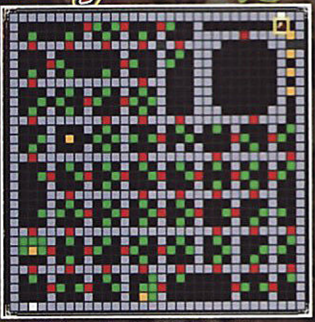


边和右边两堵穿透墙内的机关打开，再前往左上的传送区打开左中右3个方向的开关(注意传送区可以用传送魔法作弊)。5个开关全部开启后中央的道路会打开，再用小钥匙将落穴区最下方的门打开即可前往4F。

休息的代价

游戏中玩家可以用SELECT进入休眠状态，在该状态下角色的HP和MP会快速回复，不过代价就是在该状态下如果受到敌人的攻击的话伤害会成倍的往上翻，很容易被杂兵一击必杀。

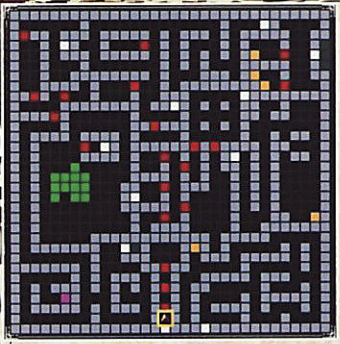
FORTRESS 4

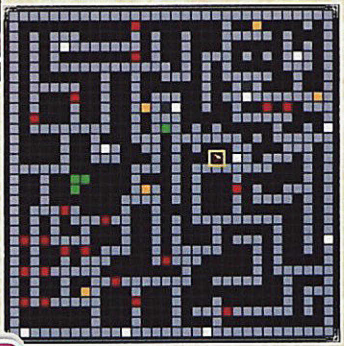


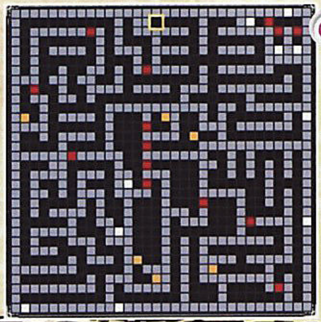
本层就是各种小房间的集合，大部分的门调查就能打开，遇到门前有落穴的就绕道走吧。左上方有数面穿透墙，注意别漏了。新出现的武士幽灵打倒后会掉落强力武器和铠甲，而宝箱怪用魔法会比较省事，遇到就打一下比较好。一路绕到右上方可以找到SAPPHIRE KEY，用其打开地图右上房的门后会遇到3只龙虾怪，它们攻击力比较高，加上地形又不好，被围住危险性很高，不过好在其不会防御，用威力最高的武器5到6下就能搞定一只，胜利后前往5F。

FORTRESS 5－7

这次的5层到7层的迷宫是连接的，一次探索即可完成三层，因此到达每层的一个部分最好探索完毕再离开，否则后期回来会比较麻烦(有传送魔法的除外)。进入5层后先走左边的楼梯获得CRESCENT KEY和DRAGONS KEY，右边的楼梯获得KEY OF AMBER。回到5F后打开门探索7F右上角的部分。从中偏上的出口下到6F中部探索，将6F上半地图探索完后从左上的出口前往7F左上区域。穿过几堵穿透墙后可以将左边区域探索完一半，接着从左下的楼梯来到5F，这里的机关暂时打不开，不管它来到右下角前往6F，将左下部分探索完毕后前往7F探索，这里有一大片落穴，从下方突出平台的右边起跳就可以掉到5F踩中机关打开门，通过新的通道可以将5F的上半部分全部探索出来。之后通过6F的传送开关可以改变传送点的传送位置。下降到5F的右下区域可以在找到TWISTED KEY(在穿透墙背后)，回到6F改变传送点机关后传送到右下区域，一路探索到7F的右下部分会找到GOLD KEY，接着用GOLD KEY和TWISTED KEY打开6F右上方传送点处的两道大门。来到7F后先将面前的开关按下去后进入到穿透墙内可以利用传送点到达6F的密室，这里有最强的盾牌“スターシールド”，取得后传送回7F，这里有一个传送点是假的，不要踩上去，通过中央的楼梯下到5F，把这里探索完后从下方的楼梯上到6F(这里有道门暂时无法打开)。进入6F的中部会发现一条布满陷阱的小道，快速到达尽头会掉落到5F无法进入的房间内(注意路上可以找到KEY OF GARNET)，这里有最强的铠甲“ソルアーマー”，至此5F也应该探索完毕了。取得后原路返回将6F最后的部分探索完毕后一路前往7F，这里一开始就可以找到强化攻击力的“ダブルの魔法书”，之后按照提示站在被三块石头围起来的传送阵上几秒钟即可传送到7F最后的地点，按照上面的流程手中现在应该还有3把钥匙，连续开启最后的3道门后前往最高层，注意7F的商店是最后的购买物品的地方了，之后就是数场BOSS战。







FORTRESS TOP



本层开始传送魔法无效，因此对探索的难度上升了不少。一开始的版面内地面会打滑，按照走动2格，跳跃3格的方式不断转变方向很快就可将其探索完毕，杂兵使用ダブル后再打效率会提升不少，将其中一名四刀杂兵干掉后获得EMERALD KEY，打开上方的通路后利用跳跃取得右上角的宝箱并打开机关。继续前进会遇到ドーラ，帮她消灭怪物后她会将BTOWL KEY送给主角。在中央狭窄的通道上穿过墙壁到达BACK ZONE区域后会遇到BOSS三头龙，胜利后返回TOP并一路前进到左上区域，在这里消灭所有的无头勇士会获得BLUE EYES，利用两把钥匙将最上方的门打开就可以前往最终BOSS所在地BTOWLS。

BOSS

圣龙アシタカー



圣龙アシタカーハ的实力不算强，它会使用两方向吐火球，重锤地面和拍击翅膀三招，其中拍击翅膀只会将玩家从场地中刮出去，不会造成伤害，吐火球只会使用两个方向，看准了不难躲过去，重锤地面这招是范围攻击，靠近它后它才会使用，由于速度很快所以比较难躲，不过玩家如果之前拿了两件最强装备的话，配合防御上升的魔法它一次攻击伤害不会超过30点，推荐直接和它硬拼，加一个攻击防御上升的魔法后用**最强的武器攻击它，十几刀就可结束战斗。胜利后可以在其背后的房间内找到ELMEF KEY和最强的武器PLANET BUSTER。**

最终章

最终BOSS

狂王ガドビスタル



第一形态

本章就只有一场BOSS战，战斗前可以回到7F先整理一下装备，多买一些回复药。最终BOSS狂王ガドビスタル一共分为2个形态，第一形态他会放出2个浮游炮和2个会范围攻击的球体在场地四周交叉攻击，本体也会释放魔法弹，除此之外场地中还会有几个传送球做横向移动，碰到的话玩家会被传送到版面的其它地方，第一形态的前半部分非常好对付，加一次攻击上升的魔法后冲到版边一顿乱砍就可以扣掉他一半的血，期间注意及时躲避传送球。将其HP降低到一半时它会给自己开一个防护罩，此时所有攻击都对它无效，玩家只要专心防御一会它就会发射激光柱，这招的威力非常大，被打到就是一击必杀，不过由于出招动作很明显因此不难躲避，当它发射完激光就可以冲上去砍它两刀，不过此时它的硬直时间不会持续太久，因此最后的这部分会打得比较漫长，一次攻击一般打上1到2下它就会再次给自己加防护罩，必须做好持久战的准备。将其打倒后它就会进入第二形态。

第二形态

第二形态BOSS会跳到平台上攻击主角，它的招式主要有三种，首先它会发射覆盖全屏幕的光柱，这招只要注意脚底下的影子即可轻松躲开，第二招则是跟踪光柱，这招威力非常大，被打中也是一击必杀，看到BOSS有挥手的动作后就要赶快移动了，只要不停下来这招就不会打到主角，最后一招是六个方向的光线，BOSS发动前会低下头，此时赶紧躲到它侧面就不会被打中，如果被打中了也不要慌，吃个药就可以补回来，躲过去的话这时就是攻击BOSS的绝好时机，建议加个攻击魔法后直接与BOSS打近身战，防御加了也不会减轻多少伤害，只要及时回复BOSS的攻击一般不会造成太大的威胁，将其打倒后就是精彩的结局了。

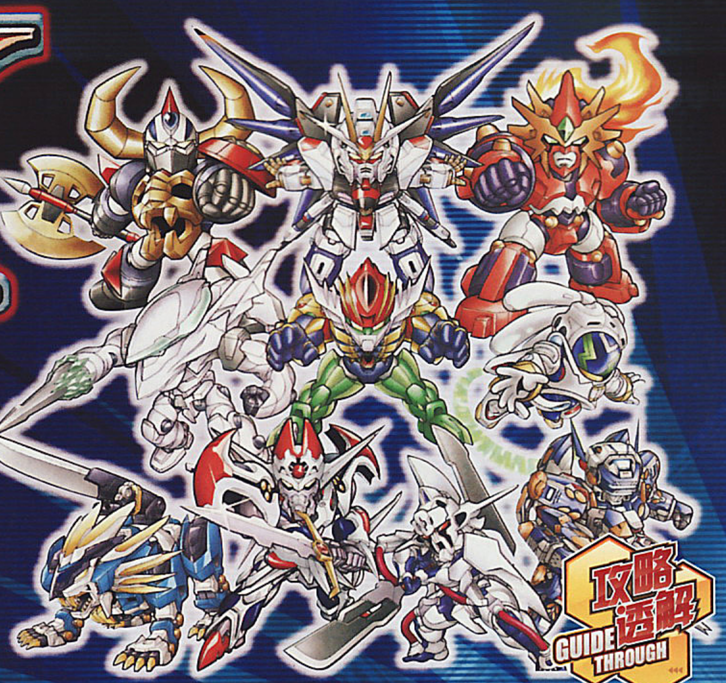


通关之后

完成游戏后系统会显示玩家在游戏中的各种成绩并提示玩家保存一个通关存档，读取通关存档后开始EX模式，EX模式的操作角色是ドーラ，并且机关的配置会发生全面的变化，可以看成是一个高难度的模式，例如游戏第一层就会出现满是陷阱的房间……

文 阳光成员 dikowj　美编 心の永恒

スーパーロボット大戦K



通关时间：完成单一路线约需40小时。

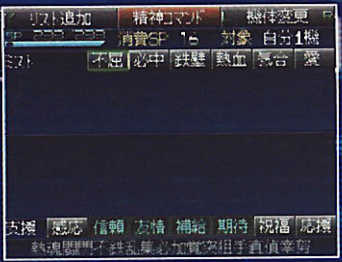
本作给我们机战迷带来了太多的变化：首先是系统上的革新，小队系统与援护系统的修改、精神指令的调整、皇牌机师系统等等；其次是参战作品上的大换血。这些无疑是厂商求新求变的结果，但反响自然也是褒贬不一。但平心而论，本作的素质绝对对得起系列FANS的热切期盼。或许是我们玩家太过于苛刻了。

实用技术 攻略透解

超级机器人大战K	NBGI	策略角色扮演
NDS　スーパーロボット大战K		日版
2009年3月20日发售	1人	5800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

系统变更点

精神指令



精神系统是系列从来不曾缺席的必要系统，相比之前的《超级机器人大战 Z》，精神在本作中变化不大，只做了些小修改，比如“加速”现在可以增加三点移动力等。

精神名称	使用范围	战斗效果
热血	自机	一次攻击伤害值2倍
魂	自机	一次攻击伤害值2.5倍
斗志	自机	一回合内攻击命中必定是会心一击，不能与热血或魂并用
ひらめき	自机	一次战斗中完全回避敌人攻击
不屈	自机	一次战斗中所受伤害固定为10
铁壁	自机	一回合内所受伤害为原来的25%
かく乱	敌全体	一回合内敌人的命中率减半
集中	自机	一回合内命中和回避率上升30%
必中	自机	一回合内所有攻击必定命中
感应	我方单体	指定单位在一回合内所有攻击必定命中
直感	自机	同时具备ひらめき和必中的效果
加速	所在小队	移动力+3
觉醒	所在小队	行动回数+1
再动	我方小队	指定我方单位由待机状态变为可行动
突击	自机	移动后可使用地图炮以外的非P属性武器
根性	自机	回复HP上限的30%
ド根性	自机	HP全回复
信赖	我方单体	指定单位回复HP2000
友情	我方小队	指定单位HP全回复
绊	我方全体	我方全体HP回复50%
补给	我方小队	指定我方小队成员的EN和弹药全回复
狙击	自机	一回合间除射程为1和地图兵器以外的武器射程加2
气合	自机	气力上升10
气迫	自机	气力上升30
激励	我方小队	邻接单位气力上升5
脱力	敌方小队	指定敌单位气力下降10
期待	我方单体	指定单位回复SP50
てかげん	自机	技量比对手高时，如果被击坠会固定剩余10HP
直击	自机	无视敌机各种防御补正
侦察	敌方单体	查看敌方资料，并且在一回合内使其回避率下降10%
爱	自机	同时具备加速、必中、ひらめき、热血、气合、幸运和努力的效果
幸运	所在小队	下次战斗获得2倍金钱
祝福	我方小队	指定我方单位下次战斗获得2倍金钱
努力	所在小队	下次战斗获得2倍经验
应援	我方小队	指定我方单位下次战斗获得2倍经验

机师能力



本作的机师技能与《超级机器人大战 W》一样都需要通过战斗获得，使用之后消失。下表中只列出各技能的作用，如格斗 +10、底力Lv+1 等技能部件就不再赘述了。

技能名称	战斗效果
斩り拂い	回避敌人的格斗系攻击
击ち落とし	击落敌人的实弹系攻击
シールド防御	敌人所造成的伤害减少，防御时必定发动
カウンター	先制攻击
ヒット＆アウェイ	原地攻击后可以移动
サイズ差无视	体型补正无效化
气力限界突破	气力上限提升至170
Eセーブ	EN消费80%
Bセーブ	武器弹数1.5倍
见切り	气力130发动，命中、回避、会心率上升10%
ガード	气力130发动，所受伤害减少20%
指挥	邻接单位的命中、回避率上升
底力	随着HP的下降，命中、回避、防御、会心率上升
インファイト	格斗武器攻击力、会心率上升
ガンファイト	射击武器攻击力、命中率上升
SPアップ	SP上限增加，增加量为技能等级×5
集中力	精神指令消费SP减少
援护攻击	小队内成员可进行援护攻击
援护防御	小队内成员可进行援护防御
アタックコンボ	提升连击武器的击敌数量
コーディネイター	气力上升时，机师能力上升
エクステンデッド	气力上升时，机师能力上升
SEED	气力130发动，发动后攻击力上升25%，命中、回避率上升10%
ゲーマー	气力130发动，发动后机师技量值上升10
ゲームチャンプ	气力130发动，发动后机师技量值上升20
ゲームキング	气力130发动，发动后机师技量值上升30
ゲームクィーン	气力130发动，发动后机师技量值上升30
オーバーセンス	气力130发动，命中、回避、会心率和バリア效果上升
C・コード	命中、回避率上升，增加シナジェティック防护衣
炎	命中、回避、会心率和装甲值上升
超能力	命中、回避、会心率上升
Y II	气力上升时，机师能力上升
オーバーフロウ	气力130发动，攻击和被攻击的伤害补正上升25%，会心率上升10%

©AIC・EMOTION ©SUNRISE・BV・WOWOW ©XEBEC・龙宫岛役场 ©SEGA，2003 CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN：KATOKI HAJIME ©创通・サンライズ・每日放送 ©ダイナミック企画 ©テレビ朝日・东映アニメーション ©永井豪/ダイナミック企画・ビルドベース ©1983 2009 TOMY ©ShoPro ©2003 ProjectGODANNAR ©2005 AIC・チームダンチェスター/ガンソードパートナーズ

培养推荐

为了帮助大家结合以上的内容培养出更强的战斗力，以下就为大家列出一些值得重点培养的角色和机体，如果发现“资金”不足也可以合理利用最后附送的“刷钱”秘籍哦。

主角机

主角机是必改的，虽然精神方面有点鸡肋，但绝对是主力，游戏后期的合体型更是主力中的主力，二周目以后还可以给主角配上实用的精神。



∞ジャスティスガンダム

SEED 系另一个值得推荐的机师和机体，而且アスラン跟キラ很像，连精神配置都如出一辙。虽然没有地图炮，但同样满改后有 30 个的连击技，50 级出觉醒后也是虐杀 BOSS 的利器。

钢铁ジーグ

剑儿的精神与宙(磁伟俱)的精神一样，但他的连击技比后者好用得多，推荐配合他的精神“魂”出现后再改满，奖励方面仍然是以增加 EN 和攻击力为主。

ゴーダンナー

虽然ゴオ的精神指令到后期没什么出彩的，但其连击技消费很少的 EN 值却使其实用性大增。改造方面可以不必改满，只需要针对 EN 和武器进行强化即可。

フリーダムガンダム(ストライクフリーダムガンダム)

キラ的精神好得没话说，初期就配备的手加减可以应付那些击坠不能的关卡，28 级就能出热血虽然不算太早，但キラ绝对是可以贯穿游戏始终的强力角色，尤其是走大天使路线更是绝对的主力。自由的武器满改后建议选择“弹数 ×2”，这样就能有 2 发地图炮和 30 个连击技，非常适合清屏的角色。





マークエルフ

一骑的初始机，而且 15 话之前就需改造，因为 15 话后篇中翔子的机体也是继承它的改造。之后改造就比较随意了，因为大部分法芙娜的路线都由大天使来走，可以用 SEED 系主战，另外他的觉醒也出得相对较早，改满后也是不错的战力。

ダンガイオー

虽然破邪大星的剧情都有其他强力机体参战，可以不特意改造，但是考虑到机体的能力还有四个机师，培养一下到后期绝对能独当一面。

レインボージャークウインド

同样是机兽系列的机体，而且还带有修复技能，机师コトナ的精神也特别好，并且是少数拥有“再动”指令的机师之一。推荐在改满后选择“弹数 ×2”，而加 SP 上限的配件也可适当使用，当然玩家也不要忘记在收集隐藏机体时也需要她的击坠数。

ダン・オブ・サーズデイ

邦的改造曲线完全可以跟盖那一样，但在 25 话后绝对有改满的必要。改满后推荐选择“最大 EN+50”和“消费 EN-20%”，这样它的连击技“大刀”简直就是无限使用，而且强化配件方面则推荐装一个加射程的。

キングゲイナー

盖那胜在精神比较好用，初期的集中可以使之变成攻守两面手，而改造他的机体则可以轻松应对必须强制出战的关卡。惟一要提醒玩家的是，改造它不需要一下子完成，在第 8 话之前可以先改造一次，下一次改造只需要在 24 话之前完成即可。



つばき&ルル

培养两人完全是因为她们拥有为数不多的精神“祝福”和“应援”，ルル更是有“再动”，这样玩家就不必担心升级和赚钱的速度了。

实用技术 攻略透解

机体改造

本作的所有机体改造费用是一样的(武器改造的费用则根据机体的不同而有所变化)，全 10 段改造的费用为 942000，全 15 段改造的费用为 1887000，而在机体或武器全段数改造以后可以选择一项免费的奖励改造。另外虽然部分机师会拥有后继机体，但它们几乎都是改造继承的(具体情况可参考下表)，所以玩家在改造时不必有什么顾虑。

改造继承表

原机	继承机	备注
レヴリウス	ソルヴリアス・レックス ソルヴリアス・レギーナ	无
セリウス	セリウスⅡ、セルケリウス	无
フリーダムガンダム	ストライクフリーダム	无
钢铁ジーグ	磁伟俱	继承机本身二段改造
ビッグシューター(新)	ビッグシューター(旧)	继承机本身二段改造
ダン・オブ・サーズデイ	サウダーデ・オブ・サンデイ、ダリア・オブ・ウェンズデイ	继承机本身四段改造
Gガンナー	Gゼロガンナー	无
ネオオクサー	ゴーオクサー	无
ゴーダンナー	ブレイドガイナー	继承机本身四段改造
ガチコ	エンペランザ	继承机本身三段改造，原机消失
マークエルフ	マークゼクス、マークザイン、マークフィアー	原机消失
メガセリオン・モデル	マークアイン	无
マークザイン	マークゼクス、マークフィアー	无
デスティニーガンダム	レジェンドガンダム、ガイアガンダム(ステラ机)	レジェンドガンダム本身四段改造，ガイアガンダム已改造项目完全和原机一样
テムジン747J	テムジン type a8	继承机本身四段改造
ソードウルフクラッシャー	ブラストルタイガー	继承机本身三段改造
ランスタッグブレイク	ランスタッグ、バイオプテラ	继承机本身三段改造

注目作品系统

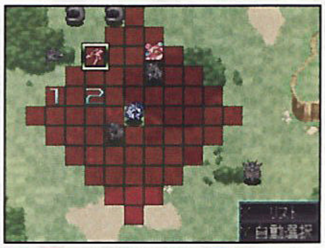
注目作品系统在之前很多作品中都有加入过，本作也继续沿用，它的作用是让玩家在每周目选择三个作品系列作为关注机体，凡是设为关注的机体，可以获得改造段数、战后资金及经验值的奖励。



连击系统

本作中只有不在小队之列的机体(当然需要有コンボ等级)可以发动连击，主要分为“射程为 1”和“射程大于 1”两类，并且都能能攻击到敌人小队主副两名成员。其中“射程为 1”的连击技只能冲进敌人堆里对邻接的单位连续攻击，而射程大于 1 的则类似“地图炮”，可以攻击到射程内的所有敌方单位。





冷笑话高手 对于熟悉系列作品的玩家来说，仔细留意本作的某些对话会发现一些很“冷”的笑话，例如森本的“发生犯罪找警察，发生火灾找消防局，出现拟态兽找 DANNER BASE”；林的“老板之于咖啡店，师傅之于寿司屋，老大之于机械部”等等。

ACE机师系统

系列作品的该系统与击坠数有很大的联系，不过本作却稍微修改了一下，因为在游戏中只有击坠数排名前三位的机师才能评上ACE，并获得"出战时气力+5"的奖励。另外击坠数也直接影响到机师能力，其中击坠数每100增加机师所有能力10点，击坠数达到999则增加100点！

小队系统



本作的小队系统取代了原先的援护系统，即独立的两台机之间不能再产生援护关系。在每关结束后的整备画面中，我们可以进行小队的编成，而编成小队的两台机体之间不但可以发生援护攻击和援护防御的关系，还能共享移动能力、经验值等，当然这种关系和机体所处的位置也有一定的关系，如果一台在空中一台在地面，那这两台机体之间是不能出现支援关系的。另外编成小队的两台机体在移动时只依靠主战机（通过"交代"指令可以变更主副关系）的移动能力，作战中获得的气力数也会比单人作战少，再加上无法使用连击技，如何使用就看玩家自己的取舍了。

合体攻击

作为系统作品的一大经典要素，精彩的动画演出是这类攻击最大的看点所在，而由于本作中的机体数量众多，要想自己发现所有的"合体攻击"还是需要花费一定精力的，各位玩家赶快对照下面的表格观看被自己遗漏的精彩演出吧。

技能名	参与机体
チェイサー・コンビネーション	レヴリアス＋セリウス
シェイカー・コンビネーション	レヴリアス＋セリウスII
ガウリ队总攻击	パンサー（ガウリ）＋パンサー（サラ）＋パンサー（ベロー）
マッハバンドシェイカー	アンダーゴーレム（ゲジナン）＋アンダーゴーレム（エンゲ）＋アンダーゴーレム（ジャボリ）
ツインドッグ	マークザイン＋マークジーベン
トリプルドッグ	マークフュンフ＋マークドライ＋マークアハト
クロスドッグ	マークザイン＋マークジーベン＋マークドライ＋マークアハト
コンビネーション・アサルト	ストライクフリーダムガンダム＋∞ジャスティスガンダム
ミーティアフルバースト	ストライクフリーダムガンダム＋エターナル
ミーティアフルバースト	∞ジャスティスガンダム＋エターナル
ストリームサイクロン	ガイキング＋クラブバンカー
サーペントキャノン	ガイキング＋サーペント
ダブルデスパーサイト	ガイキング＋スティンガー
デスファイヤー	ガイキング＋キルジャガー
スペリオルブースター	ガイキング＋スペリオルスティンガー
大回转コースタースイング	ガイキング＋大空魔龙（ボリューション）
デスファイヤー	大空魔龙＋スペリオルスティンガー
キラーバイト	大空魔龙＋スペリオルスティンガー
ミラクルドリル	バルキング＋大地魔龙
ジャイアントカッター	ライキング＋天空魔龙
ダブルスピンストーム	钢铁ジーグ＋磁伟俱
ジーグバズーカ	钢铁ジーグ＋ビッグシューター（新）
マッハドリル	钢铁ジーグ＋ビッグシューター（新）
マッハドリル	磁伟俱＋ビッグシューター（旧）
钢铁神ジーグ	钢铁ジーグ＋磁伟俱
ダンナーコンビネーション	ゴーダンナー＋ゴーオクサー
ダンナーコンビネーション（ネオ）	ゴーダンナー＋ネオオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	ゴーダンナーTDM＋セレブレイダー
弹丸エルドラダン	ダン・オブ・サーズデイ＋エルドラソウル
ガン×ソード	ダン・オブ・サーズデイ＋ヴォルケイン改

流程表



由于距离本作推出已经过去较长的时间，再加上流程关卡的实际难度普遍不高，所以本次的攻略就将这部分的内容进行了省略，玩家主要可以参考以下的流程表来选择不同的前进路线。

第1话 ウェディングベルは战いの钟
第2话 异世界からの来访者
第3话 ビルドアップ！ 苏る传说！！
第4话 再会のコンビネーションアタック
第5话 オーバーマンバトル
第6话 タキシードを着たボンクラ野郎
第7话 ドランクヒーロー・スウィフトガール
第8话 宿命のターミナル
第9话 エリアZiの激斗
第10话 黑き炎の将军
第11话 ガイキング绝体绝命！！・前编
第11话 ガイキング绝体绝命！！・后编
第12话 蠢く翳・前编
第12话 蠢く翳・后编
第13话 変わり果てた地球

- 选择"ベルリン行き"进入ベルリン支线
  - 第14话 离别の光・前编
  - 第14话 离别の光・后编
  - 第15话 エンジェルダウン
- 选择"ベルリン行き"进入ベルリン支线
  - 第14话 孤独～たたかい
  - 第15话 悲しみの飞翔・前编
  - 第15话 悲しみの飞翔・后编

第16话 激斗！ダンナーベース！！・前编
第16话 激斗！ダンナーベース！！・后编

- 选择"もちろんビルドベース行き"进入ビルドベース支线
  - 第17话 夺还せよ！もう一人の钢铁ジーグ！
  - 第18话 存在～なかま
- 选择"杂用系はダリウス界行き"进入ダリウス界支线
  - 第17话 苏る大地魔龙
  - 第18话 キャプテン・ガリス、冲击の秘密

第19话 星の扉、运命の扉・前编
第19话 星の扉、运命の扉・后编
第20话 里切りと出会いと
第21话 决战の时は来たれり・前编
第21话 决战の时は来たれり・后编
第22话 コンフュージョン・カーニバル
第23话 结成！ディガルド讨伐
第24话 オーバーデビルクライシス・前编
第24话 オーバーデビルクライシス・后编
第25话 奇袭

- 选择"アークエンジェルに同行"进入大天使支线
  - 第26话 绝望の中で掴んだ光
  - 第27话 幸せへのカウントダウン
- 选择"大空魔龙とソラシティへ"进入大空魔龙支线
  - 第26话 ジーンの野望
  - 第27话 结末

第28话 リンケージ
第29话 哀しき咒缚を解け

- 选择"アークエンジェルと龙宫岛へ"进入龙宫岛支线
  - 第30话 情爱～さよなら・前编
  - 第30话 情爱～さよなら・后编
  - 第31话 苍穹～そら
- 选择"大空魔龙とダリウス界へ"进入ダリウス支线
  - 第30话 决战！三大魔龙！！
  - 第31话 父の心・前编
  - 第31话 父の心・后编
- 选择"ダンナーベースを守れ"进入ダンナーベース支线
  - 第30话 ラビットシンドロームの恐怖
  - 第31话 钢の巨人达・前编
  - 第31话 钢の巨人达・后编

第32话 リセットされる世界・前编
第32话 リセットされる世界・后编
第33话 妃魅祸、野望の果て・前编
第33话 妃魅祸、野望の果て・后编
第34话 天国の雷
第35话 Another Sphere
最终话 心からの……

隐藏要素大放送

为了给这篇“实用性”攻略画上一个完美的句号，完美主义玩家不能错过的“隐藏要素”自然也不会缺席了，以下为大家总结的是到目前为止已经发现的新要素，如果大家还有新的发现也可以来信和小编交流，我们一定会筛选精彩的文章在“游戏进行时”栏目中为大家补完。

隐藏BGM

第 15 话“悲しみの飞翔 · 后编”中 3 回合内不击坠スフィンクス C 型种，且翔子的 HP 在 30% 以下或者从第 23 话“结成！ディカルド讨伐军”至第 30 话“情爱～さよなら · 前编”，笑良、剑司、卫、カノン、道生这五人中有一人未出击过一次，最后在道生自爆时得到“BGM：Separation[pf]”。

隐藏剧情

该剧情关系到ファフナー的“happy ending”以及翔子、道生、甲洋的机体，所以推荐大家按照以下的步骤来完成：

①第 15 话“悲しみの飞翔 · 后编”中 3 回合内翔子的 HP 在 30% 以上并击坠スフィンクス C 型种；

②第 17 话“夺还せよ！もうひとりの钢铁ジーグ!!”中甲洋的击坠数至少为 1；

③从第 23 话“结成！ ディカルド讨伐军”至第 30 话“情爱～さよなら · 前编”，笑良、剑司、卫、カノン、道生这五人每关都出击；

④第 30 话“情爱～さよなら · 后编”中敌全灭前让大天使成功到达指定位置，最后完成第 31 话“苍穹～そら”。

隐藏机体与同伴

グフイグナイテッド（ハイネ）

第 19 话“星の扉、运命の扉 · 后编”中用アスラン跟ハイネ战斗一次且不击坠，退出战斗后说得。

グフイグナイテッド（イーザク）
ブレイズザクファントム（ディアッカ）

第 19 话“星の扉、运命の扉 · 后编”中用アスラン说得其中任意一个后，另一名也会一起加入。

バイオプテラ（フェルミ）

①第 27 话“结末”中让レ · ミィ、コトナ · エレガンス、ソウタ三人分别与フェルミ战斗；

②本关结束时如果レ · ミィ与コトナ的击坠数之和在 150 以上则会让其加入。

ガイアガンダム（ステラ）
レジェンドガンダム（レイ）

①第 14 话“离别の光 · 前编”中让キラ与シン战斗，接着让其他人击坠シン；

②第 14 话“离别の光 · 后编”中不击坠シン；

③第 15 话“エンジェルダウン”中不击坠シン、レイ和タリア，最后他们会在第 30 话“情爱～さよなら · 后编”过关后一起加入。

ブレイドガイナー（剑）

①第 15 话“悲しみの飞翔 · 后编”中让ルウ出击，但不能让其与拟态兽发生战斗；

②第 16 话“激斗！ ダンナーベース!! · 后编”中让ルウ至少击坠一台拟态兽 18 号改，最后在第 31 话“钢の巨人达 · 后编”过关后让其加入。

ダリア · オブ · ウェンズデイ（ファサリア）
サウダーデ · オブ · サンデイ（ミハエル）

①第 8 话“宿命のターミナル”中让ヴァン在 3 回合以内击坠ガオード；

②第 26 话“绝望の中で掴んだ光”中让ヴァン击坠ウ－；

③第 26 话“绝望の中で掴んだ光”中先用プリシラ跟カロッサ战斗，再用ヴァン击坠カロッサ；

④第 27 话“幸せへのカウントダウン”中用ヴァン击坠ファサリナ和カロッサ（或メリッサ）；

⑤第 32 话“リセットされる世界 · 前编”中使用任意角色先击坠クー · クライング · クルー，再击坠ファサリナ和ミハエル（两人的顺序不限），过关后两人一起加入。

结局和通关奖励

通关结局可以看到一张 CG 图片，图片上的女主角是与男主角合体的那一个以及其亲人。与哪个女主角合体取决于好感度高低，并且在第 19 话“星の扉、运命の扉 · 后编”开始时就已经确定下来，下面就是影响好感度的要素：

第10话 黒き炎の将军

①シェルディア救出前把ゼルガイア－击坠→アンジェリカ +1

②将セリウスⅡ的 HP 降至 30%以下→シェルディア +1

第12话 蠢く翳 · 前编

①选择“アンジェリカと协力する”→アンジェリカ +1

②选择“ひとりでシェルディアを助ける”→シェルディア +1

第13话 变わり果てた地球

①选ベルリン路线→アンジェリカ +1

②选龙宫岛路线→シェルディア +1

第16话 激斗！ダンナーベース！！· 后编

①选ビルドベース路线→アンジェリカ +1

②选ダリウス界路线→シェルディア +1

第19话 星の扉、运命の扉 · 前编

①选择“シェルディアに迎えに行かせる”→アンジェリカ +1

②选择“アンジェリカを迎えに行かせる”→シェルディア +1

游戏的二周目以后会继承机师能力及技能、击坠数、注目机体、部分金钱和 BGM，不继承改造，强化配件和未使用的技能配件。另外从一开始玩家就可以为三个主角设定精神，商店中也可以直接购买强化配件。

联动强化部件

本作与《超级机器人大战 W》一样可以和 GBA 的其他机战作品联动来获得一些强化部件，由于这些强化部件能力非常强悍，有条件的玩家不妨试一下。

部件名称	效果	联动作品
EG 装甲	HP 回复 Lv3	超级机器人大战 A
时流エンジン	EN 回复 Lv3	超级机器人大战 R
レースアルカーナ	ビームコートLv3、分身回避能力、HP回复Lv1	超级机器人大战 D
オルゴン · クラウド	バリア Lv3、分身回避能力、地形移动コスト无视、EN 回复 Lv1	超级机器人大战 J
テスラ · ドライブ	移动力 +2、运动性 +20、飞行能力、地形适应空 S	超级机器人大战 OG
Z · O · アーマー	HP+2000、装甲 +300、EN+150	超级机器人大战 OG2
プラーナ · コンバーター	攻击力 +500、照准值 +20、射程 +1、CT 补正 +30	第 2 次超级机器人大战（FC 复刻版）

刷钱大法公开



在游戏中期的第 24 话“オーバーデビルクライシス · 后编”可以实现快速刷钱，而之所以选择这一关，主要是因为此关有很方便的 GAME OVER 条件。首先玩家要做的是把基拉的机体改满（这也是选择中期的原因之一），然后挑选一批带有“加速”的机体（最好会飞空），而弓清子必须出战，因为她有祝福技能，并且每次击坠都要先加好祝福。进入关卡后，先让基拉和本关强制出战的人上前迎战，先用基拉的连击技解决冰之恶魔下面的六台机体，同时强制人员攻击冰之恶魔，然后大部队推至中途，基拉回来在大部队上方两至三格处待机。此时可以先击坠冰之恶魔引出援兵，下一回合则把盖那和萨拉引到基拉的身后，并且将大部队移至如图的方位，一来防止盖那和萨拉飞到基拉前方，一来可以让敌人聚在一起。最后让基拉飞到放地图炮的位置时等待一回合（顺便在敌人回合时反击一下冰之恶魔），接着地图炮解决前方敌人，再击坠盖那或是萨拉即可收工。理想的话，完成一次可以收入 17～18 万的金钱，而且最后的站位可以不断调整以吸引更多敌人。

地图炮的威力 作为游戏后期群灭敌人的利器，其中バイオヴォルケーノ的“バイオ粒子炮”和ブラストルタイガー的“サーミックバースト”在 10 段改造后的威力相当惊人，有兴趣的玩家不妨作为改造机体时的参考。





《横行霸道 唐人街战争》实在是大大出乎广大玩家的意料，完美继承了《横行霸道》系列的精髓，超高的游戏素质和超丰富的游戏细节让本作成为掌机上不可多得的精品。游戏的剧情曲折，前后铺垫、照应缜密，值得细细品味。

主线流程通关时间：7 小时左右

NDS	横行霸道 唐人街战争	Rockstar Games/Rockstar Leeds	动作
	Grand Theft Auto：China Town Wars		美版
	2009 年 3 月 17 日	1 人	39.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 雷电 美编 木仙

人物介绍

Huang Lee 他是本作的主角，一个被父亲的溺爱惯坏了的香港阔少。父亲被谋杀后带着御剑来到自由城寻找叔叔 Kenny，却陷入了一场巨大的争端。

Wu "Kenny" Lee 主角的叔叔，李家族的族长。他是传统的黑帮运作方式支持者。他说为了整个家族的利益，自己要成为整个帮会的老大。

Ling Shan 她是自由城唐人街的美女杀手，是 Kenny 的武器专家，她将教给主角一些在自由城生存的战斗技巧。



Hsin and Chan Jaoming Hsin 做了 20 年老大，在自己退位前要寻找一个可以接替他的有头脑的人。不幸的是，他的儿子 Chan 虽然也渴望成为老大，但实在是太蠢了，这让 Hsin 非常失望。

Rudy D'Avanzo 意大利来的歹徒，也受到 FIB 的通缉，他主动接近主角提供各种线索。

Zhou Ming Zhou 是自由城帮会的黑马，心狠手辣，很有头脑，为了得到权力不惜一切，是老大位置的有力竞争者。

Wade Heston 一个混在黑白两道上的堕落警察，屁股后面跟着调查局的人，说谎、杀人、勒索是他的长项。

游戏画面说明



1	上屏雷达	直接显示附近的重要地点
2	生命值	生命值耗光后会被送到医院
3	护甲值	抵挡一定程度的伤害
4	敌人标记	红色箭头标出敌人位置
5	上屏 GPS	设定 GPS 后会直接在道路上显示
6	下屏 GPS	点击可以打开 PDA 的地图
7	当前电台	本作共有 5 个电台
8	换电台	点击切换电台，可以关闭
9	变更视角	点击切换游戏视角
10	快捷键	对应任务简介、邮件、游戏数据
11	当前武器	点击此图标出现武器选择菜单
12	投掷武器	点击此图标出现投掷方向圆盘
13	PDA	和 START 键功能相同，
14	未读邮件	点击直接打开最新 E-mail
15	查看信息	包括 Friend Code 等在内的信息

©Rockstar Games CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

游戏要素一览

本作贯彻了系列的精髓，游戏中有非常多的小玩意供玩家解闷。其中的迷你游戏和收藏要素都设置得非常精彩，可谓分量十足。

打劫货车 Hijacking

游戏中有一些敌对势力的仓库可以多次抢劫其中的藏毒车。路上也会随机见到其他旁白的运货车，抢过来开到自己带车库的安全屋前可以得到里面的货物。一般的车都可以直接拉下司机自己跳上去，武装较好的车需要先攻击一会儿当车冒烟之后司机会主动下来。

刮奖 Scratch Cards

游戏中有很多名为“Scratch Cards”的卖奖券的店。奖券分为很多种，将之拖到右侧开始刮奖，只要刮出 3 个一样的图案就会中奖。其中 15 块钱的奖券最值，除了较大几率中 200 块外，最大奖是一套别墅！



杀戮游戏 Rampage

靠近地图上的骷髅图标就会进入 Rampage 小游戏，这里要在一定时间内消灭敌人获得分数，有连击数的设定。

零活 Odd Jobs

在地图上会出现蓝色的小人标志，靠近会发现一个有蓝色箭头的人，他们会提供一些有趣的小任务，见到的话就不要错过哦！

安全屋 Safehouse

游戏中有很多的安全屋可以购买，和已有的安全不同，图标是蓝色的。会标明是否带车库（Garage）和是否隐蔽（Secluded），在合同上签名购买，点右下角的方块退出。



网上武器商店 Ammu-Nation

任务进行到一定阶段会收到网上武器商店（Ammu-Nation）的 E-mail，点击邮件下方的蓝色信息可以进入商店网址，选择自己想要的装备再点购物车结帐，一段时间之后会送到自己的安全屋门口，地图标记“A”。之后可在 PDA 菜单进入商店。

安全摄像头 Sicurity Cameras



自由城的警察在各个角落都安装了监视毒品交易的摄像头，为了各个帮会的共同利益，摧毁他们成了你的任务。它们一般都安置在房顶，用普通的武器无法攻击到它们，丢手雷或者燃烧瓶上去吧。游戏中共有 100 个摄像头，已经在下面地图中标出，游戏中摧毁摄像头后，会在 PDA 地图上留下标记。

奖杯 Trophies

在游戏中达成一定的条件就可以获得奖杯，它们会摆在你的每个安全屋中。其实没有什么实际用途，除了与完成度有关外，就只能当作收藏品了。

奖杯	对应条件
Silver Safe	在毒品交易中盈利 2000 元
Wooden Spoon	在毒品交易中亏损 500 元
Jeweled Bong	卖三十份 Weed
Diamond Pillbox	卖三十份 Downers
Golden Binoculars	找到 40 个 Drug Dealers
Platinum Syringe	购买 5 份 Heroine
Titanium Briefcase	找到 80 个 Drug dealers
Jeweled Key to the City	拥有全部 21 个安全屋
Gold Medal	枪械俱乐部内获得 10000 分

飞车特技 Unique Stunt Jumps

道路中有一些有角度的斜坡，在非任务中开车高速驶过腾空飞起，撞碎特定的黄色广告牌子完成。

特殊任务及其奖励

乘上相应的车辆，在非任务和非通缉状态下按 SELECT 可以开始相关任务。

对应车辆	任务目标	奖励
出租车	用一辆出租车连续送 15 个顾客到达目标地点。	防弹出租车
警车	以 100% 的杀敌率完成 5 回合警员任务。	强化防弹衣
救护车	完成 5 回合救死扶伤的任务。	无限奔跑
救火车	完成 5 回合的救火任务	免疫火焰
龙车	两个派送外卖的任务获得金杯	生命值徐徐回复





TIPS 每次接任务出来，这些重要人物的家门口通常都准备着一辆没有上锁的车供你开。

剧情流程攻略



流程综述

攻略中标明了每个任务所属的重要人物名，整个游戏的主线任务的接任务地点都会在地图上以该重要人物的名字的首字母标记出来。（例外：Heston 因为和 Hsin 的字母重复，所以首字母 H 镶在警徽中）。一般的流程经过是这样的：完成任务——得到新的重要的红色 E-mail——到接任务的地点开始新任务——完成任务。如果暂时没有任何消息，地图上也没有字母标记出地点的话，可以随便逛一下，就一定会有重要信件发来。有时候地图上会同时出现多个字母，这时可以按任意顺序进行游戏。

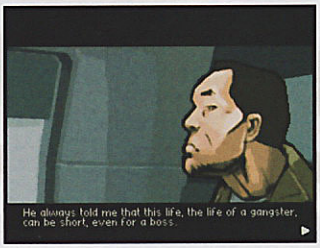
我的父亲在九龙半岛被人谋杀，他一直以来告诉我一个黑帮成员的生命是短暂的，即使作为黑帮老大，你也不知道自己的命什么时候就丢了。家里的很多人都以为他是在庙里冥想的时候死了。事实上，他只信奉两个“神灵”——药和美女。我一定要找到凶手并报仇雪恨。我这么做不仅是因为我继承了这个男人的全部遗产，重要的原因是他是个好人……呃，一个好色的瘾君子。

“御剑(Yu Jian)”，父亲说这是黑帮老大们的祖传宝贝，是地位的象征。其实，这是父亲在牌桌上赢的，之后自己编了个故事。现在，我要将这“祖传的宝贝”送到现在家族的最年长者手中，我的叔叔，Wu “Kenny” Lee。叔叔住在美国的自由城，我记得上一次到自由城的时候就遇到了一堆怪异的事情，像我这样的人，就不应该做这种事，尤其是要接触我那个性格古怪又有权利的叔叔，他手下还有一帮跟功夫电影里一样厉害的小弟。

有些时候，即使是最简单的任务也会不由着你的想法发展，而是走上岔路。

飞机在美国自由城的机场降落。我再次踩在地面上，对面刚刚停稳的小轿车中走出一个男人，他对我说“你是 Huang Lee吧？你的叔叔派我来接你。”

话刚说完，又有两辆车从远处飞驰而来，轮胎吱吱地摩擦地面，还没停稳，从车窗伸出的枪就开始向着我俩射击。我看着子弹像雨一样飞过来，然后就昏了过去……



我觉得我是侧躺在一辆车上，车速不快，耳边回响着熟悉的中国风的音乐，前座的两个人交头接耳地说着话，我想这大概就是美国式的欢迎仪式吧。

其中一个人说：“我觉得这家伙已经完蛋了，子弹从他的头部掠过，血就这么一股一股从伤口流出来，肯定不行了。”我这才知道自己的头部被射中了，不过幸好只是擦着头皮而过，皮外伤。

另外一个男人说：“你可真 TM 聪明！你 TM 还是得给我去查看一下他的伤势。”

“他现在一动不动，已经没气了！脑袋还中了一枪，我用我的名誉保证，这小子完蛋了！”

“混帐，那我们也完蛋了！”

最终他们决定弃尸了事。我决定还是继续装死，等他们扔了我，走远了，我再跑。两个白痴开了一路车，和很多有弃尸情节的电影里一样，直接把我和车开进了海里。我的天，幸亏我还练过……我撞碎车的后窗，游上岸。我想这是什么鬼地方，在刚刚到达的几分钟内就中弹、被绑架、被弃尸，最后还差一点儿被淹死……我老爹怎么喜欢这样的生活？对我可是半点儿吸引力也没有！



操作介绍

步行状态	
方向键	移动
B	向前跑（不用按方向键前）
A	攻击（不带武器时为拳打脚踢）
X	抢车、上车、下车
Y	滚动（移动中才有用）
L	调整视角到角色正前
R	锁定目标
吹麦克	叫出租车
驾驶操作	
左	左转
右	右转
B	加速
A	射击
X	下车
Y	刹车
R	手刹（甩尾用）

Kenny Mission 1　YU JIAN 御剑

点击下屏车窗的玻璃，砸碎后出来，游泳到岸边。游戏首先会提供一辆车给你，车顶有一个蓝色的箭头，走近按 X 键就可以上车。这时开始一个撬车锁的迷你游戏，推荐使用触控笔，因为对点击的操作要求还是比较严格的。成功打开车锁后按照 GPS 的提示到 Kenny 家。

撬锁教学

一共有很多种车锁，要完成不同的迷你游戏才能开锁，注意如果是装了警报的车，开锁的过程中下方的时间条一直在增加，长满之后会报警，此时车锁仍然被你撬开了，但是会有警车通缉你。车锁有以下几种：

1. 将螺丝刀插入点火锁，之后按屏幕提示方向旋转几次。
2. 先拧掉挡板上的 4 个螺丝，揪出里面的两根电线，在旁边碰在一起，之后旋转露出的金属丝拧在一起。
3. 电子密码锁，首先要将排线插入汽车的接口中，然后根据旁边的数字调整车上电子锁的数字，在跳到正确的数字时点一下，从左到右，一个错就要重新来。小窍门就是心中数着数字的顺序，在出现的瞬间就点下去，电子锁本身在显示出正确数字的时候会稍稍停顿，还是比较简单。

来到 Kenny 的地盘，他看到我进来，一脸严肃地说：“我听说你被杀了。”我觉得他看到我还活着怎么也应该表现出惊喜吧，可是现在甚至连一丝高兴的表情都没有。



稍稍询问了事情的经过之后就直奔我此行的主题——御剑。而我只能低下头小声告诉他御剑被抢匪抢走了。他说御剑是要送给老大 Hsin Jaoming 当作礼物的，这样他的地位就能更稳固，也许在老大“退休”后他就能接班，而他说是要将我们的家族更繁荣地发展下去，现在御剑丢了，他的荣誉扫地，无论如何也要我帮他找回御剑。好吧，反正我现在也没有拒绝他的理由。

谈话后按地图标记回到自己的家，这里是你的安全屋（SAFEHOUSE），现在开启的功能有：记录（沙发）、查收 E-mail（笔记本）、重新玩做过的任务（墙壁上的白板 Whiteboard）、出门（点门）。

Kenny Mission 2　PURSUIT FARCE 追踪闹剧

叔叔说他将御剑丢失的事情告诉了 Hsin，老大很不高兴，而我坚持认为找到杀害父亲的凶手比一个“仪式道具”重要的多。但是叔叔说 Hsin 对他的好感直接影响着我们整个家族的前程，为了让 Kenny 有充裕的时间平息 Hsin 的怒火，他要求我帮他做一些帮会里的事情，他说自己的手下在监视一帮秘密警察，然而最近他们并没有上报情况，Kenny 让我帮他去看看原因。



GPS 导航系统教学

出门上 Kenny 的轿车（有箭头指示），之后会有 PDA 使用教学，可以触控拖动地图，双击某地设置 GPS 导航，下屏左侧的三个标志分别将目的地分门别类的归在里面，以后找到的地点都可以直接点这些分类之后找到，选择自己想去的地方，GPS 导航就会自动设定到目的地点，点选第一项 Kenny's Crew 旁边的按钮（上面显示以英尺 ft 表示的距离）设定好目的地，按左上角 EXIT 推出到游戏画面，开车前往。

一个亚裔美女从房间中出来，她叫 Ling Shan，一眼认出我就是丢了剑的香港少爷，她说自己是惟一一个没有被抓的同伴了，而现在也被警察发现了，如果我能带她安全离开，她就嫁给我，当然她说后半句是在开玩笑。

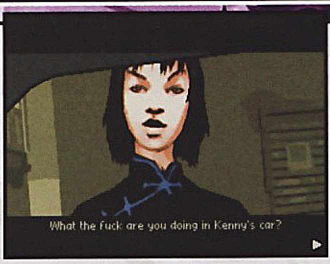
TIPS 长按 X 或对着麦克风吹起可以叫出租车，车停下来之后从两侧进入，亮着顶灯的出租车是空车，没亮灯的出租车不能像《GTA4》一样强行打车。任务中是不能叫出租车的。

摆脱警察追踪教学 接着是如何摆脱警察通缉的教学，和家用机系列前作不同的是，本作中没有警察的视野范围这个概念，每个通缉等级（星）都需要撞毁与星数相同数量的警车才能降低，这就和《火爆狂飙》一样，需要以高速驾驶的汽车撞击警车让其报废，选择重量较大的车在互相碰撞中更有利。当撞毁警车的数量达到要求之后，稍稍离开警察所在范围，星星便会开始闪烁，这段期间警察的搜寻范围比较广，不要随便惹事儿就不会再次被通缉，等星星彻底消失，便算摆脱成功。另外摆脱通缉的方法还有：

1. 在没有警察看到你的时候将车开进喷漆修理厂（Pay'n'Spray），花费 3 个小时和 200 块钱，可以直接摆脱警察的通缉。
2. 开得尽量远离出事地点之后，星星也会进入闪烁状态。因为警察不像家用机版有可视范围，所以没有具体的量程。
3. 跑回隐蔽的安全屋，再出来也会进入星星闪烁状态。
4. 进入接任务的地点或完成某些任务之后就会直接解除警察的通缉。

摆脱警察的追踪后，开车回到自己的安全屋，任务完成。

Kenny Mission 3 UNDER THE GUN 枪林弹雨



没有将约定好的礼物送给老大，Kenny 在帮会的地位有所下降。一些街头的小混混觉得墙倒众人推，于是开始在 Kenny 的地盘捣乱，叔叔认为我应该先练练打枪，然后才能帮到他的忙。他让我到楼后面见枪械大师（Master-at-aRudy Missions）——Ling。

基本战斗教学 首先让角色大致正面面对目标，按住 R 锁定面前的目标，这样在杀死敌人后会自动锁定下一个敌人，如果点按 R 的话，会保持锁定，再点按 R 解除锁定。练习锁定一个木头人，会有一个绿框套住当前锁定的目标，之后按方向键角色只会绕着目标旋转、靠近或远离。靠近攻击目标后按住 A 可以连续出拳攻击；连续按三下 A 可以在两下拳击后街一个旋转踢；A 和 B 一起按可以使出飞踹。

按顺序完成以上三个动作之后捡起地上的手枪，游戏默认的是自动更换武器，在取得新武器时会直接换上；当前武器没有子弹的时候会自动切换到最强的武器。点下屏的当前装备武器图标可以进入武器选择菜单，这时游戏会暂停，所以不用担心换武器的时候被敌人攻击。另外，在武器射空弹夹后会自动上弹，手动上弹的方法是双击武器图标。换上手枪后锁定木头人射击几次完成教学。

Kenny 从房间后门出来，说他的一个餐馆被小混混攻击了，我要和 Ling 过去摆平事件。在经过一个垃圾箱时，她告诉我武器藏在城市中的很多垃圾箱里，走近会有按 SELECT 打开垃圾箱的提示，先打开垃圾箱的盖子，移走表面的垃圾袋，会有武器或者其他什么东西藏在里面。捡起垃圾箱里的手枪之后，跟着 Ling 来到餐馆，伙计说老板被小混混拖到后院去了，刚站到胡同口，就有一个地痞出现在我们眼前，不知深浅的家伙咒骂了几句之后竟然直接开枪射中了我身边的 Ling，她倒在血泊中。事发突然，我愤怒地掏出枪将院子里面的 3 个家伙全部放倒，之后顺着楼梯到楼顶杀死最后一个混混救下餐厅的老板。楼下，救护车已经把 Ling 带走了。

Kenny Mission 4 PAYBACK 以牙还牙

回到叔叔的办公室，他听说了 Ling 的死，只是稍稍吃惊了大概两秒钟，接下去就开始"冷静"地分析小地痞都来找自己茬的原因。我实在不理解他的所作所为，作为自己的部下——一个那么好的美女，她死了，叔叔竟然一点儿也不难过。在我质问他时，他说："干我们这一行，每天就是把脑袋别在裤腰带上，随时都有可能死去，你的父亲这样认为，大家也都要这样认为。我看管这块地盘这么多年，不能沉浸在每个同伴的死的悲伤中，你去干掉那些混蛋所在的帮派，铲平我们帮派的对头，为 Ling 报仇。"我觉得他说的也在理，人死不能复生，于是夺门而出。



车的来源 从现在开始，一般任务中将不会提供指定车辆，你可以通过以下方法到达目的地：按 X 键当街抢一辆车，不过要小心警察哦；撬一辆停在路边的车，但要在时间限制内完成，否则会触动警报引来警察；打车，在出租车一定距离内长按 X 键或者对着麦克风吹气，选择地点后按左下角确定行程。

按住方向按 Y 键翻越较矮的围墙到达目的地，在敌方公寓门口，一个人从身后走来，看一眼这家伙身上的行头就知道他不是什么好鸟，Huang 愤怒地喊出："No one f※※k with my family！"（这也是《横行霸道 IV》的主题。）然后开始徒步追踪这个家伙。他会和 2 个同伴汇合，之后要对付 3 个人，中途又会有人开车出现，小心不要被撞到，之后剩一个人的时候他会上车逃跑，赶紧乘上旁边的车追上去，开车的时候如果有单手的枪，可以按 A 键边驾驶边向车的一侧射击。敌人开一小段时间会停下来下车，干掉他完成任务。

Kenny Mission 5 THE WHEELMAN 究极车手

Hsin 让 Kenny 在他的蠢儿子 Chan Jaoming 手下干事，这虽然能让 Kenny 在老大面前挽回一些面子，但是叔叔可不想在一个混蛋小子后面帮他擦屁股，所以让我去帮 Chan 做事。他说"对不起，Huang，我不能给你更好的生活，因为我也不是大老板。"我理解他，我愿意做这些事情。这个少爷 Chan 有些神经质，他只想把自己寄托在飞车上，我的第一件差事就是帮这个少爷找一几辆跑得够快的车。



任务限定的时间为六个小时，一共要偷三辆车，分别在地图上以蓝点标了出来。从最近的一辆开始，上车之后要先撬锁，撬开锁之后要将它们开到指定的车库中。

买车 任务完成的地点有车店，在非任务状态可以进去买车。很多车都需要在剧情进行到一定程度时才可以解锁。

Kenny Mission 6 TRICKS OF THE TRIAD 商贩的伎俩

Kenny 说他完蛋了，他的毒贩都不愿再替他卖命了，但是当我要拦下这个活儿的时候他还是客套地说了一堆"年轻人要远离毒品"的话，实际上，我想从他一张口对我提这件事的时候就已经认定我会帮他了。

交易教学——挣钱的最快途径 回到家，点中间的红色箱子，取出全部的 5 份 Coke。开车到卖家的地点，靠近蓝色箭头人物按 SELECT，打开自己的包选择交易物品之后会直接显示交易的信息，包括药名、数量、单份买进价、单份卖出价、单份盈利、总售价、总盈利。点对钩完成交易。

每个买家和卖家都会有不同的价格（游戏中基本是随机的），这次任务之后会有 E-mail 提示买卖家的信息，可以直接从 E-mail 中设置路标后前往目的地交易。买家是绿色箭头，卖家是红色箭头，他们会出现在城市的很多地方，一旦你找到他们就会被记录在 PDA 中，以备后用。看好差价，低买高卖可以赚不少钱。因为自由城中的警察在街上的各个地点安装了摄像头监视，所以交易价格居高不下，摧毁摄像头成为游戏的一个主要收集要素。另外，在交易之后，有一定几率出现警察，被抓的话药品就会被没收。所以在买卖之外做任务的时候，最好把包里的剩货都放在家里，以免出现意外。

任务后暂停菜单中出现交易信息选项，其中的交易地图（Turf Map）可以提供整个自由城的交易情报。

交易完成后会收到另外一个卖家的 E-mail，到达指定地点以较低的价格购入他卖的东西，之后警察出现，摆脱通缉或者直接跑回安全屋放下药，出门后任务完成。

Kenny Mission 7 NATURAL BURN KILLER 天生火手

燃烧弹制作指南 Kenny 收保护的几家店拒绝交钱，他让 Huang 烧一家餐馆以杀一儆百。先去加油站，选不要钱的那种油（以后再来就要花钱了），之后是一个做燃烧弹的迷你游戏。从架子上取下油枪，瞄准瓶口将油灌进瓶子里，满了之后（会有箭头提示）暂时把油枪放回架子上，用右边的布条塞进瓶子便做好一个燃烧弹。在油用完前尽量多做几个吧。

投掷武器使用指南 使用燃烧弹等投掷武器的方法是点住下屏中的燃烧弹图标，之后出现一个圆盘表示方向，将触控点向目标方向滑动上屏会出现一个弧线表示扔出的轨迹，松手便可以扔出一个燃烧弹。

先到目的地烧炸两辆车，然后去炸餐馆。左上角是餐馆的损伤度，满了之后任务完成。过程中会有救火车前来，为了阻止它救火，抢了救火车开出一段距离再回来继续烧。

TIPS 如果有相同武器，要按 L 键才能拿起地上的武器，但是已有的同类武器会消失。

Kenny Mission 8 RECRUITMENT DRIVE 征兵之旅

Kenny 叫我去收拾那些欺负外来的移民的小混混。从 Kenny 的办公室出来，屏幕左上角会显示受害人的生命值，在其减到零之前赶到现场并帮助他杀死敌人，他们会加入你的帮派，之后开车赶往下一个地点解救其他人，别把刚救下来的人丢在身后，要让他们上了车再开。解救 3 个人之后会要求你带着他们到纹身店。亲自为他们纹身，用触控笔小心在灰色的印迹上涂满黑色，注意旁边的槽不要过低，只要一直纹就好，尽量不要出框。

Chan Mission 1 PIMP HIS RIDE "破坏车"手

见到 Hsin 老大的白痴儿子 Chan Jaoming，现在他要争取赢得一场大规模的赛车比赛从而得到更多帮会成员的支持，让帮会成员认识到他的能力比竞争对手 Zhou 强数倍，但是他认为现在的地下赛车都有猫腻，他必须要在对手的车上做些手脚才行，我就成了那个做手脚的人……



要在不被发现的前提下偷出车手的赛车，最好保持一到两个屏幕的距离跟着目标，过远或过近都会失败。当车手进入一个车店之后上他的车开到 Chan 的车库，按屏幕提示分别用给出的 3 种工具破坏这辆车，最后还塞了一条烂鱼。破坏车后要在卡车来拖走车手的车前送回去，时间不是非常紧迫，但是因为被毁的车很难开，一路还是要小心别撞倒警察。

Chan Mission 2 WRACK THE RACERS 撞飞车手

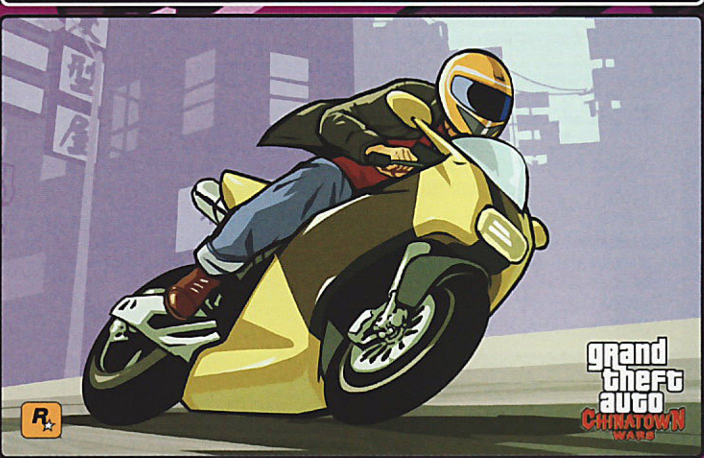
车赛开始前，Chan 说他状态不好，要你帮他在比赛中干扰其他车手。出门找辆快些的跑车，比如那种车身上有两排竖纹的，其实 Chan 家房子旁就停着一辆不错的车，到达指定地点之后比赛开始。将红色的对手都撞开，让 Chan 开到第一位，之后慢慢跟在 Chan 后面，一见其他车手冲上来就阻拦住，一路护送到终点取得第一名任务完成。

Chan Mission 3 JACKIN' CHAN 绑架阔少

一进门听 Chan 的手下说他被绑架了，到指定地点救他。来到出事地点，爱尔兰的绑匪已经跑开，但是 Chan 被困在着火的车中，按提示路线找到一辆救火车，火扑灭后上 Chan 的车送他回家。Chan 下车指责 Huang，说是因为之前在比赛中撞人家的车给人家捣乱惹得爱尔兰人来绑架他。这可都是他自己的主意……然后他去换被自己尿湿了的裤子了。

Zhou Mission 1 STEALING THE SHOW 抢风头

要见 Zhou，需要送 20 份 Weed 做礼物，他很高兴地收下进门礼，之后说服 Huang 帮他成为新老大。第一个任务是偷一些东西。出门上一辆小卡车，来到加油站，之后爬上旁边一辆大卡车，等卡车开动后，将车上的箱子扔到后面追着的小卡车上，接够 15 个箱子按 X 跳下大卡车上小车，开回 Zhou 的车库任务结束。



Zhou Mission 2 FLATLINER 机场快线

Zhou 的老朋友 Uri 之前被抓了，现在身体状况不好，做飞机回来，你去机场将他安全接回 Zhou 的俱乐部后，Zhou 也上了救护车。原来他们并不是什么朋友，Zhou 说 Uri 欠他的，他现在要 Uri 的心脏来补偿。惨叫后，Zhou 的手里握着老人血淋淋的心脏，喷满鲜血的脸露出狰狞的笑容。他对 Huang 说："我们一起杀过人了，是朋友了，亲兄弟（blood brother）！"



救护车抢救伤员指 到飞机场抢到 Uri 所在的救护车，要带他安全回到 Zhou 的俱乐部。一般驾驶病人状况不会有太大变化，如果撞车，病人心跳就会加速，这时候滴滴声变得密集，需要连续点右下角的心脏标志模拟治疗，心跳恢复后才好继续开车。

Zhou Mission 3 BOMB DISPOSAL 拆弹能手

在 Hsin 当老大的最后一个月里，一些合作伙伴和毒贩失去了对老大的尊敬，作为黑帮老大绝对不允许这样的事情发生。于是 Hsin 决定炸毁他们的贩毒车。而 Zhou 这个大毒枭却让我拆除自爆车上的炸弹，然后偷自己老大的毒品。

开车奔向三个目标，一小会儿后红点标记的自爆车出现在藏毒车旁边，你有三分钟时间拆除三辆自爆车上的炸弹。拆完弹后会有 Hsin 的手下攻击藏毒车，再打炸一辆中途赶来的自爆车任务完成。

拆弹指南 先拧开四个螺丝，选中电表，测量四根导线的电压，其中一根会比另外三根电压高很多，选择小刀，划断电压高的那一根导线，拆弹成功。

Kenny Mission 9 CARPE "DIME" 守财奴

根据提示找到买家的车（红点），一直跟着它，它会在海边停下来，干掉车上下来的人上车开到指定地点。开到仓库后按屏幕提示划几下割开储藏柜的铁皮，里面没有御剑，却有一本西班牙人的交易记录。

Kenny Mission 10 STORE WARS 商场之战

Kenny 在门口等我，张口就大骂一帮没有"职业道德"的西班牙人，他认为御剑也是这帮人偷的，他们正在拼命从 Kenny 手底下抢生意，他愤怒地说："为了对家族的爱和荣誉以 Kenny 之名消灭他们吧！"

到旁边的垃圾箱里捡把枪，穿上一旁的护甲，来到 Kenny 的店铺前，先找 4 辆车分别停在 4 个黄框内做路障，西班牙人会有几波开车前来，死磕！

Zhou Mission 4 DRIVEN TO DESTRUCTION 飞车！毁灭！

Zhou 说他想加入上次抢毒品的家伙的团伙，但是他们没同意还跑去 Hsin 那里告密，这次他亲自操作机枪射击，你开车到交易地点让 Zhou 将子弹像下雨一样打在敌人群中。成群的敌人瞬间被消灭，简直比装甲车还厉害。消灭几群敌人后任务完成。

Chan Mission 4 RAW DEAL 待遇不公

可能是怕再次被人骚扰，Chan 搬家了，他见到你后一起上车去交易，可是车队没走多远就被人劫了，出来不少枪手，这时要护送 Chan 到他父亲 Hsin 那里。蓝色大箭头指示的是 Chan，一路上不要离 Chan 太远，消灭敌人，路程不是很远，只有两、三条街。可以全部人一起上车，但因为敌人火力较猛，是备选方案，除非警察出现迫不得以再上车跑路。



TIPS 生命值耗光会被送往医院（Wasted），只会适当的减一些钱作为医疗费，可以直接继续游戏。如果被警察逮捕（Busted）会被没收一定金钱，所有枪械、毒品。不过因为游戏是任务完成时自动记录，所以直接关机重新载入上一个任务完成时的存档就好。

到达Hsin所在的地方，Chan开始抱怨这帮暗算他的家伙，如果被帮会成员知道了又该对他失望了。这时候警察来了，竟然是来抓我的，警长下车对我说：“我们已经监视你很久了，但是现在既不想杀你也不想逮捕你，你自己也不想在找到御剑并为你父亲报仇之前死吧！我们也对你的这两个动机挺感兴趣。”

“啊，我不太明白啊，别说太多英语。”我装傻。

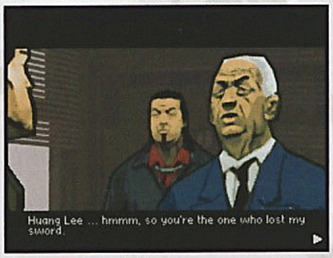
“别浪费时间了。我知道你要帮我的。”

“帮一个小警察？”我笑了。

“别小看我！我是一位高级密探，”说着，他掏出警徽，“我叫Wade Heston。”接着我从他的话了解到Heston是那种黑白两道的警察，靠抓差办案从中获取巨大利益。之后他提供给我一处新的安全屋，并且发E-mail告诉我有找出杀害我父亲的人的方法，之后地图上会有一个警徽加H的标志，显示Heston的所在。Chan发E-mail说他将我英勇救出他的事迹告诉了他的父亲Hsin。我想不管我是不是刚出道的家伙，再怎么说也是他儿子的救命恩人，Hsin决定见见我。

Hsin Mission 1 TRAIL BLAZER 大爆炸

开车到帮派老大Hsin的府邸，惊叹这不愧是老大，房子超气派。进门见到头发全白了的老头子Hsin，他身后站着他的白痴儿子。原来他早就知道是我把要送给他的御剑弄丢了，Chan还反过来说是他救了我。Hsin说看在我死去的父亲的面子上让我去消灭算计他儿子的那帮人，算是还他的人情。我愤怒了，什么狗屁父子！“我压根就不欠你们什么！我一个人来到美国，被抢、被绑架，还跟着一个白痴乱转帮他擦屁股，你们管好自己吧！”他看我挺强硬，于是说：“你的语言有些犀利，不过我倒是喜欢你的这种耿直的脾气，孩子，如果我说请呢？”滚刀肉！不过像我现在的处境，帮他们做事也是一种选择。



先去附近的加油站乘上油罐车，这时会有警察出现，他们会打漏油管，车尾喷出的火能干掉警车，火速前往目的地，开到目标场所将油罐车停近黄色框，在车停稳前就按X键跳车吧，否则就来不及了。

Heston Mission 1 THE TOW JOB 拖车任务

Heston确实没有骗我，他了解了不少情报，据他了解和分析，偷剑和绑架我的是以前一直在为我们家族办事的韩国人，他们现在不想只做小跟班，也想当老大，于是通过偷御剑挑拨Kenny与Hsin的关系。Heston已经将自己用的一些毒品放到了韩国人的车中，让我去将车送到警察眼皮底下陷害他们。原来这家伙也是个瘾君子，他还强调自己只在周末才会HIGH一下。



韩国人的车正在被拖车拖走，开车停到拖车前门让它停下，下车按X键拽出拖车司机，干掉后到拖车侧面黄色箭头处，按提示转动滚轴放下韩国人的车，之后上车引起警察注意，让通缉指数达到两颗星，之后按提示将车开到警察局门口的黄色框中任务完成。

Heston Mission 2 The Tail Bagging The Dogs 卷尾巴狗

陷害韩国人的任务完成后，Heston发来E-mail说这件事让他的毒品不够自己用了，让我去弄2分Coke来给他，并告诉我他一般都是到死亡天使（Angels of Death）的Willis那里买，最后还解释说只是这些药只是用来娱乐，他的妻子离开了他，他整个就是一个悲情人物，一个有毒瘾的堕落警察。

带上2份Coke到Heston的家，Heston说被抓的韩国人找了各种关系，马上就要被放出来了，你需要赶紧到警察局门口，跟着韩国人去见他们的几位二号老大。仍旧不要离目标车太近，分别杀死几个红色圆点标记的二号老大之后，韩国人发现有人跟踪，追上他们的车消灭后任务完成。

Kenny Mission 11 COPTER CARNAGE 直升机杀戮

接到叔叔的E-mail，他说还是让我先不要对付那帮韩国人了，他们好歹也为我们家出过很多年的力，现在他们不仅势力薄弱，而且还受到意大利黑手党的追杀。来到叔叔家，他说因为之前我惹了西班牙人，现在他们来对付叔叔了，可是当初那是你的注意呀我的好叔叔。不管怎样，现在不是争论谁对谁错的时候，西班牙人已经包围上来了。

要对付一架直升机，还会有车不停运敌人过来，保护院子中的三辆货车。在消灭几波敌人后，直升机会逃跑，赶紧上一辆敌人开过来的车开始追直升机，先过桥过收费站到Charge Island，再过桥到对岸，之后看着大致的方向追，路程不远，飞机会停在停机坪上，这里就是西班牙人的老窝了，但是暂时进不去，回去找Kenny吧。

Kenny Mission 12 KENNY STRIKES BACK 还击！

Kenny提议给西班牙人一点教训，偷他们点货回来。来到敌人的老窝前，用拳头砸开电子门锁的按键面板，将红蓝导线分别接上后，径直跑进去上蓝色标记的车。这时西班牙人会把门锁住，只能开板，干掉所有人后，开车冲破路上敌人的围追堵截回到车库，割开铁皮得到3份Coke。任务之后西班牙人的老窝被标注在GPS上，以后可以随时过去偷他们东西出来。

Heston Mission 3 WEAPONS OF MASS DISTRACTION 毁灭性武器

Heston口口声声说是为了得到韩国人的进一步信息，这次由他亲自去栽赃，让我帮忙吸引韩国人的注意力。不过我看实际上是为了保住自己的饭碗，因为如果他再不办成一个大案子，他就会被开除了。

到韩国人的窝点，炸毁一辆车，然后消灭敌人，之后还要吸引另外几个窝点的注意，消灭所有人后，开车引诱他们到码头，最后跳下水开船摆脱敌人的追踪。

Heston Mission 4 STREET OF RAGE 战火之街

Heston发E-mail说在帮会中有小型的暗杀组织，名为Wonsu，他认为这些人应该就是我们要找的目标。当我赶到他的家的时候，房间中却空无一人，收到另外一条E-mail，他和小队队员已经前往Steinway包围了一个暗杀小队，让我赶紧去帮忙。

赶到事发现场，双方正在桥上火拼。消灭所有敌人之后，在一个露天的废弃房间中看到被人绑住双手的Heston躺在角落里。一个端着重机枪的家伙守在他身旁。机枪火力太猛，先要离远点躲在墙壁后面，等他射击的间隙出去打他。



刚才这个家伙还活灵活现地拿着重机枪微风抖擞地看着我和狼狈的Heston，现在已经倒在血泊之中。当我问及御剑的下落时，他说：“在我的老大那儿。如果我不是快死了，你还可以严刑拷问让我说得再具体点儿，但是现在我马上就死了，所以我要对你说‘滚蛋’。”说完之后他就断气了。

刚从危机中被我解救出来的Heston现在却怪怨我把惟一的线索掐断了，无从查找他们背后的老大，而事已至此没有挽回余地，而且我认为杀了这帮人算是在为我父亲报仇。不管怎样，只能另寻线索了。

Kenny Mission 13 MISSED THE BOAT？错失良机？

正在我没有头绪地乱转的时候，收到Kenny的E-mail，他说Hsin竟然心平气和地和意大利佬坐下来商量合作，他一点儿也不喜欢什么狗屁意大利人。现在他认为Zhou和Chan中的一个人正是偷御剑、挑拨离间的家伙，他们都跃跃欲试想成为新老大。现在叔叔让我去帮Hsin接一批货给意大利佬。

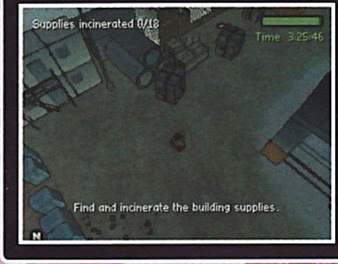
TIPS 游戏的场景就是《横行霸道IV》中的自由城，玩家能看到熟悉的建筑出现在NDS的屏幕上，游戏的一些任务设计也有《横行霸道IV》的味道，值得品味。

要在一个半小时之内赶上货船，按提示先到码头，然后上船由水路接近目的地，途中船会出些小事故，重新启动发动机后继续前行，时间比较紧迫，水中又没有GPS提示，所以事先看好地图吧。到达交易地点拿到货之后，被海岸巡警抓了个正着。先跑远点儿躲开警船的追踪，之后避开警船到达目的地码头。意大利人接了货任务完成。

完成任务后，Kenny发来消息说Hsin对我这次的表现比较满意，但是失去御剑仍然让Hsin心有余悸，现在他把叔叔的一部分生意交给Chan和Zhou了，这让叔叔非常生气。为了更好地监视他俩，Kenny说在Lower Easton的一处别墅可以供我使用。

Zhou Mission 5 CASH&BURN 钱与火

Zhou说韩国人现在投靠了爱尔兰团伙，他让你去给他们点厉害尝尝。先上一辆车，车上有Zhou给你准备的喷火器，之后到指定地点打开门锁，



只要按提示方向划两下就可以，进门后需要点燃18个建筑耗材，就是木头搭起的箱子。3000点燃料绝对够用，每个箱子大概需要八、九十点燃料。中途会有无数的敌人冲出来围攻你，如果离得近就直接用喷火器对付，如果稍微远一点儿就换上冲锋枪之类的武器消灭之后再继续烧吧。放火过程中一定要小心不要被自己的火焰烧到，否则很容易就完蛋，一旦身上着火就要立刻翻两下或者对着麦克风吹气灭火。院子西边和南边分别有一个加血。

Zhou Mission 6 DRAGON HAUL Z 七龙舞Z

Zhou说让你和他一起去唐人街参加一个100年庆典活动。要在四个半小时之内打劫运送庆典道具的货车，之后去自由银行后面与他汇合。不要破坏拉着龙头的货车，追上它、挤它，让车停在路上，下车上货车，摆脱警察的通缉之后前往自由银行后门。Zhou原来是抢了银行，要靠这个龙的道具一边表演舞龙一边逃脱。先是一段教学，表演过程中要控制龙的方向经过每一个目标框，黄色框是必经之路；到达红色的旋转箭头标志时要在下屏按方向旋转一圈，注意不要提前将笔放在触控屏上，否则没有判定，一定要出现转圈提示再点；普通红色框要求喷火，可以连续点击左下角的火焰图标，或者对着麦克风吹起。教学之后就要真上场了，路两边沾满了观众，要尽量少出错、尽快做出规定动作才可以安全通过，否则会被发现，任务失败。

Chan Mission 5 SA-BOAT-AGE 大航海时代

在码头与Chan见面，这个败类不仅占了我叔叔的地盘，还得意地向我炫耀，说这些生意和地盘早晚都是他的，还说我们好得像兄弟。扯淡！我真想揍他一顿，不过人在屋檐下呀。接着他说自己刚从西班牙人那里弄来一辆快艇，让我跟他赛艇。Chan先开船出去，赶紧上旁边的小船，通过黄色的Check Point一路追着Chan，他的船很快，不容易追上，但是开了一段时间离岸远了，他的船出了故障，我让他游过来上我的船，但是他说不会游泳，只能等着他的人来救他。但是就在这个时候，该死的西班牙人来了，他们可能在把船给Chan之前动了手脚，这个白痴又上了人家的当，敌人从四面八方包抄过来。

这里要消灭几十个开着快艇的敌人，冲锋枪子弹无限，在船上的射击角度也接近360度，注意按住R转向可以加快转向速度这个小窍门，多看看地图，迎着敌人来的方向攻击即可。屏幕左上角是Chan的血量，注意别让他死了。过一段时间会有自己人开直升飞机来救他，继续消灭敌船，任务完成。

Hsin Mission 2 THE OFFSHORE OFFLOAD 离岸卸货

收到Kenny的E-mail，上面说FIB（联邦调查局）总是能预先知道帮派的所有活动，连Chan都被抓了（活该），帮会里一定有内鬼，他让我赶紧去找Hsin，查清楚是怎么回事。来到Hsin的别墅，Hsin说他已经向整个帮会内部悬赏缉拿内鬼，当说起Chan也被逮捕了的时候，他生气地大骂自己的白痴儿子，不过最重要的是要确保帮会的一大笔黑钱不被警察扣住（白痴儿子的没良心爹），他们已经盯上了这些钱，Hsin让我负责将之安全送出国洗钱。

任务需要一部可以乘坐四个人的车，Hsin家门口就停着一辆。到达指定地点，Hsin的人已经被警察关在车中。从东边的小路开车进入小区才能在不被警察发现的前提下打开关人的警车后门。将特殊材料的炸药按着红点的轨迹涂在后门上，躲远点之后爆炸，车上的人跑出来跟着你上刚才开进来的车，这时是3星通缉，最好不要尝试用自己的一辆车撞毁六辆警车摆脱通缉，一辆车势单力薄，一心向着目的地飞奔才是上策。之后要去指定地点接拿着钱的会计，最后将所有人送到机场任务完成。

Hsin Mission 3 ONE SHOT,ONE KILL 枪枪爆头

Hsin说Chan已经被保释出来了，现在被藏在一个安全的地方，以免他再给老爹惹什么麻烦。他问：“你是否忠诚？”我说是的。他说好，还说我的叔叔太过于看重权利，我的父亲是个小丑。接着他说Chan太过信任手下人才被出卖，Hsin收买了几个警察，终于找到了警察在黑帮的一个卧底，现在要我去干掉那个人，不过要做得漂亮些，免得引起警察的注意。

有三个半小时准备时间，找一辆跑得快的车，到旅馆，在顶楼的阳台上找到装有狙击枪的箱子，打开箱子，将每一个部件放在灰色的框内，并按提示组装好。之后游戏会提示你目标会在规定时间内出现在这个花园中，穿白色衬衣和牛仔裤。之后时间会自动跳到目标出现，方向键移动准镜，L键可以放大，A键射击，找到穿白色衬衣蓝色牛仔裤的家伙，狙击他，之后出旅馆，这次要摆脱三星通缉。

Zhou Mission 7 THE FANDOM MENACE 名人的危险

Zhou炫耀地对我说：“其他人名声狼藉，而我却负有盛名；其他人都被FIB追捕的时候，我却被无数的记者包围。这是我的能力使然，是我的人格力量，一个现代的英雄。”在现在这种有内鬼的混乱势头下，他竟然还招惹公众的注意。“我不是单纯追求报纸头条之类的名声，而长远看来，这样做是有好处的。比如……在勾引女人的时候……”现在他要找几个人碰头开个小会，而外面都是围观拍照的记者，我成了他的保镖。



你要上Zhou的车，开着到两个目的地接人，路上会有不少骑摩托车的记者拍照，为了避免Zhou的消息上报纸头条，要将地图上红点标记的人杀死。当记者追上你的车闪光灯闪烁之后则必须杀死他们，先用车挤他们一下让他们摔下摩托，之后是下车干掉他们，还是直接在车上开火就随便了。在不同的地方接了两个人之后开回Zhou的车库，任务结束。

Chan Mission 6 COUNTERFEIT GANGSTER 伪劣歹徒

你有六个小时帮助Chan销毁他的赃物。Chan家门外院子中有燃烧瓶，烧毁院子中的4个箱子之后，地图上会出现其他3个地点。其中一个也是烧箱子；一个需要控制吊车将几辆目标车丢入海中，下屏的摇杆控制左右方向，蓝色按钮放下磁铁吸住目标车，之后移动到水上，再按蓝色按钮扔掉；最后一个需要开着小铲车将几辆停在海边的车都推到水中。全部搞定后任务完成。

Chan Mission 7 SLAYING WITH FIRE 大火无情

Chan这个疯子认为他所有的“朋友”都是内鬼，他约好所有人在南边自由女神像所在的Happiness Island开派对，现在你要和Chan坐飞机过去用燃烧瓶烧死他们所有人。Chan负责开飞机，你负责扔燃烧瓶对付敌人。前半部分很简单，只要不停地丢燃烧瓶对付下面密密麻麻的敌人就可以，后半部分会，优先对付被较大的红色箭头标出的拿导弹发射器的敌人，他们在锁定直升机时会有滴滴滴的响声，在他们发射出导弹前烧死他们吧。最后在自由女神像头顶会和另外一架直升机交战，只要扔两个燃烧瓶直接砸在它上面就可以结束战斗，因为飞机都在不停移动，所以扔的时候要算一下提前量。

TIPS 自由城东侧机场前有一个自由城打靶俱乐部（Liberty City Gun Club），全部武器挑战均取得金牌后购买武器时打折。

Heston Mission 5 OPERATION NORTHWOOD 北木任务

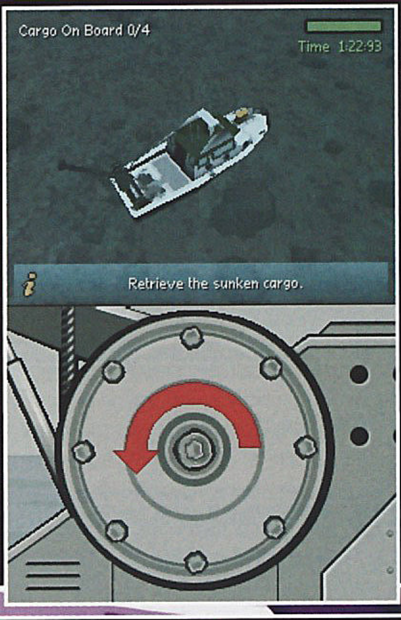
调查局对Heston查得很严，他必须要远离毒品，但是一直卖药给他的卖家不愿意轻易失去这个客户，于是威胁他如果他不继续购买就要将他吸毒的事情告诉检查局（IAD）。先找一辆速度快的跑车，然后开到指定的车库安装炸弹。将炸弹放在引擎上，之后链接两根导线，最后扳动开关。到指定地点见到毒贩，要跟着到他们的藏匿处。毒贩的车技非常强，速度也很快，这里不用保持距离，也不要攻击他。到达目的地后将车停在圆框内，下车跑远点，点下屏的控制器引爆炸弹。这一切都要在左上角显示的时间限制内完成。

Heston Mission 6 TORPEDO RUN 小心鱼雷！

Heston说如果我们帮一些警察完成一个敏感的任务，他们就会告诉我内鬼是谁，这个任务就是击沉Zhou Ming藏毒的船。如果被道上的人知道我对付自己人，我就没法混了。但是在Heston的威逼利诱下，我只能铤而走险了。

到旁边的警察把守的码头，乘上指定的船，向着目标红点开，船上装有导弹发射器，按A键就可以向正前方发射，攻击范围很远，对准了就发射吧，注意躲避敌船丢下的鱼雷。击沉目标船后，Heston发E-mail来说让我到Colony Island摧毁Zhou已经运上岸的违禁品。上岸后目标车会逃跑，赶紧乘上旁边的一辆车追上去，摧毁目标之后任务结束。

Zhou Mission 8 SO NEAR，YET SONAR 高科技水上作业



Zhou说他的一艘货船沉了，需要你去打捞上来。先乘上打捞船，之后开到搜索区域内，下屏会自动转换成声波探测显示器，按A键或者点下屏的红色按钮发出声纳，会显示出货物的所在地（绿色小标记），靠近后会自动进入打捞状态，旋转线轴，捞上来的东西有可能不是Zhou的货物。区域内会有警船巡逻，发出声纳可以探知他们所在的位置，同时也会有被他们发现的可能，左上角的隐匿度如果满了就会被警船追击，这时是无法完成打捞的，开远一点躲开他们的视线之后回去继续打捞。等警船离探测出的货物所在地较远的时候再过去捞，找到4个货物之后任务结束。

Hsin Mission 4 BY MYRIADS OF SWORDS 千刀万剐

Hsin说在他寻找FIB的内鬼时，他自己的身份被暴露了，全是他手下那帮猪狗不如的人干的好事。他现在让你将那些人全部斩首。

出门先在旁边小巷的垃圾箱里找到一把剑。有两个叛徒需要处理，必须用剑砍死老大（Leader，红色大箭头，地图上显示红色圆点），还要杀死现场的所有敌人，然后靠近尸体（绿色箭头）捡起他的钱包，用触控笔拉出钱包中的东西，找到ID身份证。

收集两个叛徒的ID之后，收到Kenny发来的E-mail，说Hsin叫我去Screamer过山车游乐场内等他，叔叔嘱咐我要小心这个老滑头，说他也会尽快赶过去。我预感到有什么不好的事情要发生。在过山车轨道包围的中间小场地中，Hsin带着两个手下缓步走到我面前，他说自从我出现在自由城，帮会内就出现了内鬼，所有"巧合"都是狗娘养的婊子的借口，他认为我就是那个内鬼，让我放弃诡辩。

"是我在帮你完成各种困难的任务啊！我要怎么做才能让你相信我？给我一段时间，我会证明给你看。"我知道发火也没有用处，只能想办法证明我自己。

"我的侄子是无辜的。"Kenny来了。

"我认为就是他这小子偷了本该属于我的御剑！"这老头子肯定糊涂了。

"不，我相信我的侄子。他一定会找到内鬼和御剑，请给他一个机会，他是我兄弟惟一留在这个世上的血脉了！"Kenny声泪俱下。

"好吧，"老头子应该也不想重推测就下定论，"在我的耐心耗光之前，你们务必给我把御剑和内鬼都找出来！否则吃不了兜着走！"

我陷入深深的迷茫中，之前发生的一切对我来说不能用公不公平来衡量，只是这一切都来得太迅猛，他彻底改变了我的生活和世界观。之后我接到Hsin的E-mail，他提示我有两伙人可能是内鬼，一帮人是死亡天使，Hsin已经派了一个名叫Lester的线人混进他们中调查。另外一帮人就是之前Heston也怀疑的韩国黑帮（Midtown Gangster），他们表面上承诺对Hsin的忠诚，而实际上Hsin连他们的真正老巢在哪儿都不知道。

Hsin Mission 5 A SHADOW OF DOUBT 似影随行

Hsin让你跟踪一个打着花伞的人，他会带你到韩国人的秘密藏身之处。这里要尾行他，并且不要让他的疑心太高，右上角SUSPICION槽如果满了就任务失败。因为这个任务中的敌人不会在地图上以红点标出，所以要将他保持在一个屏幕内，以免跟丢，又不要直接面对他，一定要躲在某个掩体后面，比如墙角或者车后面。走过几条街之后，他会停下来与同伴见面，在限定时间内在他们的车上安装跟踪器，之后上一辆车跟踪他们到安全屋，跟踪器信号有问题，目标蓝色点在地图上的显示会一跳一跳的，不用太注意距离，全速跟踪到他们的老窝完成任务。

Lester Mission 1 DOUBLE TROUBLE 双倍的麻烦

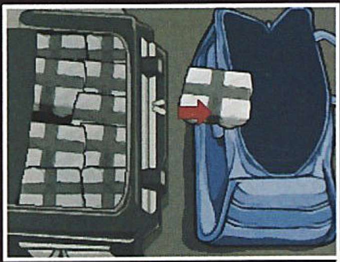
Hsin给我找的线人Lester是个下巴和胸都连在了一起的胖家伙，我在汉堡店见到他。他告诉我要想混入死亡天使那帮飞车党之中，需要先弄来10份Escorty，当我把他要的货拿来之后，他说还要通过飞车党的"摩托车技能考试"才能混进去，而以他的能力很难过关……我想他都很难坐上摩托车座吧，他让我穿上他的衣服去替他考试。

你有5个多小时的时间去完成他们的考验。在汉堡店门口骑上Lester的摩托车开到目的地，之后要按照要求完成整个行程。首先需要来一个火箭起步（Burnout），要同时按住B和Y键，等后轮起烟之后松开Y键让机车高速起步才能吸引到他们的注意力。之后按着黄色框和箭头指示依次到达Check Point，在小巷里消灭死亡天使的敌对帮派的所有人之后再次向着黄框前行，最后又三个红色目标骑着摩托车，要追上并消灭他们其中的任意两个，留一个哨口信回去给他们老大。之后到目的地与Lester汇合，得到炸弹，到巨大的地球雕塑下面，点下屏的炸弹，按照炸弹上键盘的提示顺序按下键盘上的几个键，炸弹安装完成，离远点，爆炸将地球雕塑从基座上炸开，滚向死亡天使的对头的据点，任务完成。

Lester Mission 2 FASTER PUSHER MAN!SELL!SELL!

快！快！把货都卖掉！

我再次来到Lester最喜欢的汉堡店中，他说因为自己太笨而卖不出货，这让他无法通过他们的最终考验。你需要和死亡天使的对手竞争，目标是争取街上的瘾君子买家。蓝色箭头的买家都集中在一片区域之中，开车过去停在他们身旁，他们会上车，将Coke从车里拖出来放到他们的背包中。卖货的途中还要和敌人战斗，阻碍他们卖货。抢先在他们之前将车里所有的Coke都卖出去之后回到汉堡店将卖货的钱交给Lester任务完成。





TIPS 按START或点左上角图标进入PDA，可以将中间的任意图标拖到右下角的三个快捷图标上直接显示在游戏下屏。

Rudy Mission 1 GRAVE SITUATION 墓地险情

一个叫 Rudy D'Avanzo 的人告诉我 Jimmy Capra 是内鬼，Jimmy 是个和 Hsin 关系还不错的墨西拿人。他推测出内鬼的原因：意大利人和我们的人都在贩毒而只有我们的人被抓，意大利人却逍遥法外。Rudy 没能力去干掉这个人，而且他随时都处于危险之中，正当我们谈话时，Jimmy 的人就已经杀到了。

注：墨西拿是意大利西西里岛东北岸港市，也就是与 Hsin 合伙的意大利黑帮的人。

这次的敌人不仅多而且都很强，穿着护甲的他们很禁打。最好以墙做掩体，先锁定敌人，之后等敌人射击的间隙闪出掩体射击他们。起始位置旁边有两个手雷，如果有燃烧瓶的话也可以，先在掩体后拉出抛物线，然后跑出去松手扔进人堆里。全部消灭敌人后在出口与 Rudy 见面，任务结束。

Hsin Mission 6 FRIEND OF FOE？敌友难辨

Hsin 发 E-mail 来让你去和他的手下一起到韩国人的安全屋，寻找一切他们隐藏着的东西和信息。和 Hsin 的人汇合后，先到一条小巷拿到炸弹，之后到达目的地，在同伴把守门口的时候安放炸弹炸出一个入口，将货车倒着开到入口处，自己到门口把守，敌人不仅会从正门口进来，还会从边上的小路进入，敌人数量很多，还要保护货车，使用喷火器或炸弹之类的范围攻击武器是不错的选择，注意别伤到自己的货车。消灭所有人后将货车开回车库，原来他们俩弄了一个保险箱出来。将破译机器连在保险箱上，按提示方向慢慢转动旋钮，当旁边的灯闪烁并且滴滴响时说明是正确的数字，此时点一下灯，依次转出 3 个正确数字后打开保险箱任务完成。



Heston Mission 7 SCRAMBLED 干扰

见到 Heston，他让我帮一个 FIB 的人做些事情，这样那人就会告诉我到底谁是内鬼。而现在 Hsin 都已经认为我是内鬼了，如果再去帮助警察做事，被他发现了我就死定了。而 Heston 却威胁我说要将我和他，一个警察，合作的事情告诉我的叔叔……

这里要帮助他们将干扰警察的非法窃听器的设备摧毁。靠近干扰设备的时候 GPS 会变得模糊，上屏左上角的干扰槽（Interference）也显示出离干扰设备的距离，第一个干扰源在一个小区中间的小巷内，消灭几个敌人后炸毁一辆夹着天线的小货车；第二个在房顶；第三个是一辆移动的小货车，对付他的办法是找一辆较快的重型车辆，堵住它的去路，然后用手雷一次性炸毁它。

Hsin Mission 7 ARMS OUT OF HARM'S WAY 销毁军火

Hsin 从在韩国人那里弄出来的信息得知他们正在一个码头交易大量军火。到达指定地点消灭一批敌人之后，跳上小船摧毁载有军火的敌船，不要让目标离得太远，否则任务失败。



Hsin Mission 8 THE WAGES OF HSIN 报酬

Hsin 发来 E-mail 说已经查清韩国帮派没有帮警察，但还是要干掉这帮叛徒。先到旁边的停车场内得到内含炸药的手提包，之后到韩国帮派的大本营，先炸毁四处目标，之后再炸主楼。在放炸弹前要把周围的敌人都清光。炸毁主楼后要求玩家沿着岸边跑到一处向海的围栏断开的地方跳到海中逃过爆炸。

Rudy Mission 2 STEAL THE WHEELS 偷车行动

Rudy 在 Jimmy Capra 的车上安装了录音设备录取他与警察的对话，你要去取回录音设备。到达目标停车场后，无法从正门进入，绕到北边的侧门从房顶跳到院子中，先干掉所有的敌人，上车后正门被炸开，出来按路标来到指定点交给 Rudy，他说在他们取出录音设备并弄清实情后会通知我。

Rudy Mission 3 THE WORLD'S A STOOGE 世界的配角

Rudy 叫你到一个俱乐部见他，在他给你一份录音拷贝前，他要你先干掉 3 个"内鬼"，到目标地点杀掉他们和手下的保镖完成任务。

Lester Mission 3 CONVOY CONFLICT 保驾护航

Lester 虽然还没查出死亡天使帮会内是否有内鬼，但是他已经有了一点头绪。帮会老大的女人 Meredith 在嗑药之后什么都说，现在要护送两辆货车到目的地，让 Lester 取得她的信赖。上摩托车跟着 Lester 到码头，保护两辆红色的货车，不能让任何一辆爆炸。货车开得很慢，步行跟着消灭周围的敌人就可以。

Heston Mission 8 EVIDENCE DASH 证据收集

Heston 的车被调查局的人拖走了，里面有他的一些罪证。他求我帮他把罪证销毁并安全把车弄回来，他说这车对他很重要，是他的亡妻留给他的最后的东西。可是这家伙之前说他离婚了，满嘴瞎话的混蛋，等我帮你弄回车后要好好和你谈谈！

先坐上路边的一辆车跟着蓝色目标车行驶，消灭调查局的人保护目标，等他停在一个公园内，上去抢了目标车开到喷漆店喷漆，之后开到任意的一个人少的小巷里，直到下屏提示"This area seems quiet.Park here."后下车到车尾，打开盖子取出所有的文件放在地上，将火柴划着烧掉文件，再开车回去找 Heston，任务完成。

追回车后，Heston 很感谢我，他告诉我他确实是离婚了，这车是他的妻子在和他最好的朋友上床前给他的最后的礼物，于是他开始消沉、吸毒、堕落……这个可悲的人。

Rudy Mission 4 OVERSIGHTS 高瞻远瞩

Rudy 让你去取墨西拿人的录音拷贝，但是他在交出之前要先去和 Capra 了结他们两个人之间的事情。开车护送他到见面地点，他让你上楼顶拿狙击枪狙死所有的敌人，保护 Rudy 逃离现场。

Hsin Mission 9 A RUDE AWAKENING 后悔莫及

Hsin 知道了我和 Rudy 调查墨西拿人的事情之后很生气，他说这让他和墨西拿人的合作全泡汤了。在我告诉他已经就要得到墨西拿人就是内鬼的证据后，他指出我并没有听过录音，而 Rudy 实际上是在利用我做他的打手，目的就是消灭他的老对头 Capra。Hsin 让我去干掉 Rudy。我觉得自己之前确实像个无头的苍蝇到处乱撞，轻易相信了一些人的话，这次我要弄个清楚。



Rudy 有可能在的三个地点都标注在地图上，开车经过的时候如果不是会提示你去下一个地方，当看到 Rudy 的车后，下车进商店。

TIPS 进入 PDA 中的系统（SYSTEM）→设置（SETTINGS），可以打开上屏雷达（Top Screen Radar）、血量（Health）、GPS，推荐打开，这样游戏过程会轻松不少。

我扒着门缝看到两个男人的背影，他们正在欢乐地交谈，其中一个说：“这太戏剧性了！我利用了 Hsin 的一个白痴手下来对付 Capra，而让这个亚洲男人成为我的棋子的途径就是单纯地告诉他 Capra 是他们正在寻找的内鬼，而那个白痴轻易就相信了……哈哈……太搞笑了！”我愤怒地推开门，两个男人转过身，Rudy 竟然扮了一个女人，这个烂人竟然有这种嗜好。他夺门而出，我也二话不说来到街上，追上他的车，在他丑陋的脑袋上开了几枪。人渣！

Lester Mission 4 SEE NO EVIL 没有敌情！

Lester 不但没弄清谁是内鬼，他和 Meredith 在死亡天使老大背后乱搞男女关系被人发现了，Lester 要开车带 Meredith 离开，我要在后面阻挡住老大追上来的手下，并且还不能让 Meredith 起疑心，否则她将不会说出内鬼是谁。

找一辆速度较快的车在一个屏幕左右的距离外跟着 Lecter 的车，以下四种情况会增加 Meredith 的疑心：1、自己靠得太近；2、敌人靠得太近；3、在离车较近的地方开枪；4、撞上他们的车。起疑程度依次增加，右上角 SUSPICION 槽长满则任务失败。最好的方法是用自己的车撞敌人的摩托。安全护送他俩进公寓之后，不要让任何人进入他们的公寓，否则任务失败。之后 Lester 查清了死亡天使帮派中并没有内鬼。

Heston Mission 9 WI-FIND 高科技搜索

Heston 说调查局的内鬼档案都在电脑里，让你去骇客电脑弄到文件。你要开车到信号发射源捕获信号即可。每次会在地图上出现两个信号源，要停在两点的正中间，这样左上角的两个信号标志都满格后便开始接收信号，在原地等待，当 TRANSFER 条满后去接收下一个信号，一共 4 个。从第二个开始，每次接收完信号都会有警察出现，分别为 1、2、3 星通缉，先摆脱通缉再接收下一个信号吧，否则很难停在一个地方不动。最后收集完第四个信号之后，摆脱 3 星通缉后去见 Heston。

根据得来的情报，原来 Chan 和 Zhou 两个人都是内鬼，他们互相出卖而且还把 Hsin 的一些底细暴露给了警察，其中的一个还是小型暗杀组织 Wonsu 的 BOSS，但是暂时不知道这个 BOSS 是谁，也就是说他们之间的一个人是杀害我的父亲并偷走御剑的罪魁祸首。Heston 说之后他要暂时躲一阵子，我要带着这些消息去找 Kenny。

Kenny Mission 14 RAT RACE 你死我活

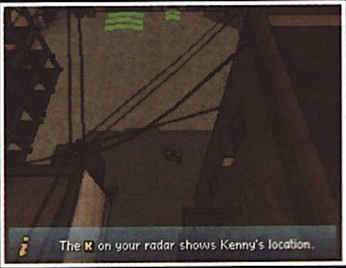
接到叔叔的 E-mail，他说 Hsin 已经失去了耐心并且认定我就是内鬼，现在他下令帮会所有人见到我都格杀勿论。我告诉他已经拿到了 Chan 和 Zhou 都是内鬼的证据，现在拿给 Hsin 看。Kenny 说 Hsin 今天要去会见帮会的头目们，我们要趁这个机会将文件交给他。

出门上卡车，Kenny 开车，你控制车尾的重机枪，控制射击方向按 A 键开火。之后卡车爆炸，你继续开车躲避敌人，直升飞机的飞弹会锁定在你前方路面上，斜着开，当飞机锁定后转向躲开即可。

当 Hsin 看到证据后，他几乎无法相信自己最信赖的 Zhou 和自己的亲生儿子竟然都背叛了自己。“无论叛徒是谁，都格杀勿论！这是帮派老大这个位置无法变通的守则。”Hsin 将老大的宝座交给了 Kenny，自己决定去享天伦之乐。下面要对付的人就是 Chan 和 Zhao 了。

Zhou Mission 9 Hit From The Tong 火线对峙

直接到地图上标记 Z 的地方，砸开门锁消灭 Zhou 的手下后，坐升降梯到顶层对付直升机，捡起地上的火箭筒，要等飞机停下来发射飞弹的时候锁定它（出现绿框）之后按 A 键发射导弹才能打中，命中 2 发导弹后飞机逃走，做升降梯下来。再消灭一波敌人，再上天台，一共要对付直升机 3 次，命中 6 发导弹后 Zhou 的直升机坠毁。



Chan Mission 8 CLEAR THE PIER 清理码头

Chan 要从码头逃跑，这里一路上会有非常多的敌人，可以一点点推进，也可以开车冲进去直接进入大门。消灭室内的敌人，小心红色爆炸物。出门见到 Chan，他还在装无辜。他见情况不妙，赶紧转身上车，之后是追逐战，因为这里地形比较乱，路窄弯多，所以看准时机换辆快车，杀掉他任务完成。

Heston Mission 10 SALT IN THE WOUNDS 伤口上撒盐

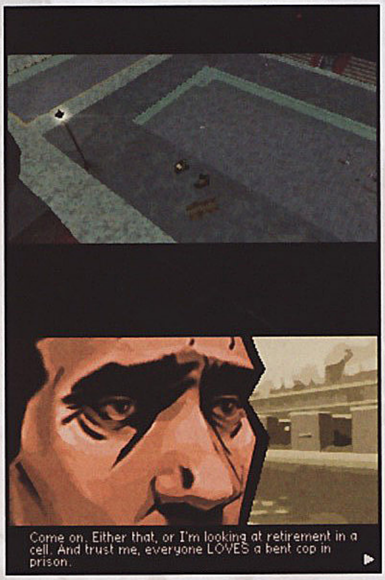
干掉两个内鬼后，终于松了一口气，然而这时候 Heston 发来的 E-mail 让我之前的努力全成了无用功。Chan 和 Zhou 并不是内鬼，他的 FIB 的朋友骗了我们，那份文件是假的！这个混蛋内鬼现在要到 Charge Island 和暗杀组织的老大碰头，我要过去和 Heston 一起弄死他们！

见到 Heston，他说调查局紧追在他的屁股后面。

“可是你不是要躲一阵吗？”我问。

他说他不能，在他搞砸他的事业之前，暗杀组织的杀手想要杀掉他，而他们下手时坐在车中的人是他的妻子而不是他，他也要复仇。

当我们来到 FIB 的内鬼和暗杀组织的老大碰头的地点，我惊呆了。站在那里的是 Kenny，他竟然是暗杀组织的首领。



“你听我解释！我知道这看起来太糟糕了，但是……”他惊慌失措。

“你杀了我的父亲，你的亲兄弟。”我无力地说。

“那是迫不得以的行动，是高尚的奉献。我为此而哭了无数个夜晚。”

“你别再编什么理由了！你就是想当老大而已，为了权利你什么都不要了！”我愤怒了。

“我一直在保护着你的安全，你应该感谢我！你这样年轻的人是无法理解的！”他瞬间似乎换了一副脸孔，稍稍抬起头，用眼角的余光蔑视地看着我，“小的们，上！”

正在这时候，调查局和 FIB 的人都来了，他们的警车停在仓库门口，几个探员进来，枪口对准 Heston。在他们乱枪混战之际，Kenny 转身逃跑，我和 Heston 追上前去。

这里的敌人火力比较猛，你和 Heston 会分开行动。消灭几个小兵后会有一个火箭筒兵，用柱子做掩体，等他发射导弹的间隙上前一次干掉他。继续前行，在 Heston 打开门的过程中消灭冲上来的敌人。出门后到黄色目标地点坐船追 Kenny。这时候四星通缉，上岸后继续开车追。

一路追到 Hsin 的别墅内，Kenny 对 Hsin 说：“这都是你的错，现在 Huang 要杀掉我。不过在那之前，我先要了你的命，你这个老蜥蜴！”

“Huang，杀了他！是他杀了你父亲。”Hsin 看着随后赶到的我和 Heston。

“是你让我献上御剑！是你要试探我的忠诚！是你说如果我弄不来御剑我就玩完了，如果我能把剑给你你就让我做老大。”Kenny 用枪指着 Hsin 说，“而你那个白痴儿子 Chan，从来都没有对我表示过哪怕一丝一毫的尊敬。”

“但是 Huang 丢了剑，你见大势不好，于是便串通警察陷害 Chan 和 Zhao 从而铺平你当老大的道路。你这个阴险的罪犯！”

“你想要这把剑？”Kenny 拿出御剑，“好！给你！”Hsin 倒在血泊之中。“本不该让你知道真相的，但是现在我别无选择。我只是一个被命运捉弄的人。”

“我曾在我父亲的墓前发誓要杀掉凶手。”我看着眼前的男人。

Kenny 拿着剑对我说：“你父亲是一个不折不扣的怪人，他的死能把家族引向光明的未来也算值了！”

叔叔疯了，他要杀掉我们所有人。围着中央的小水池，叔叔拿着剑追杀我。我无奈地举起手中的枪，对准他的胸膛。

当叔叔倒在血泊之中，垂死的 Hsin 对我说：“让我们为死去的人哀悼，Huang。帮会需要一个首领，你是如此忠诚，我想除你之外别无人选了。这一切……也许就是……测试……”

“FIB！都别动！”警察冲进来。

“我是 Wade Heston 探长，自由城警察局在黑帮的卧底，把这些人都抓起来。除了这个孩子，”Heston 指着我，“他是个好人。”

TIPS 游戏中很多地方有白色的气旋，在完成主线流程后会有邮件提示，此时会有两个气旋变成金狮子（随机的）。找到两个狮子后，登录网站（http://socialclub.rockstargames.com/）并在游戏中 Wi-Fi 联动后可以开启新任务——Xin Mission。

淡季确实名不虚传，如果你是一位商家，这种体会会更加深刻。3月底到4月可以说一年中游戏市场最萧条的时候，这个情况将至少持续到5月才会有所好转。有位游戏店老板向我抱怨说：我往店门口扔一块砖头都砸不到一个人。由于近期游戏产品价格与UCG 223期的“市场风向标”行情报价区别不大，所以本期内容暂时更改为其他。其实这段时期购买次世代主机是非常划得来的，有购买意向的玩家大可多多留意。

Wii游戏合集制作教程

Wii作为次世代主机，它的进化主要集中在游戏的操作方式上，所以相对其他次世代主机，它的画面显得并不突出，也因此Wii的游戏容量不需要很大，很多游戏都没有达到DVD的标准容量，而剩余的空间也就使用无用数据来填充了。对于刻录游戏的玩家而言，一个只有几百兆的游戏需要使用一张4.7G的DVD光盘来刻录，这其中大部分容量都被冗余数据所占用，那么有没有将若干小游戏刻录在一张DVD上的办法呢？对此老牌的镜像rip工具WiiScrubber就提出了解答。在新发布的WiiScrubber 1.4版本中，软件新增了游戏合集烧录模式，我们能够藉此配合Wii_Multiboot.iso刻录合集游戏并在Wii上成功运行，下面我们就来具体讲解下如何使用WiiScrubber来刻录一张Wii的合集游戏。

PART1 镜像补丁操作

制作合集之前，我们先要给游戏镜像打一些补丁，不过这个操作不是必须的，但是为了能让游戏合集得到更好的兼容，打补丁这个流程最好还是做上一遍。

1. 在电脑上双击打开WiiGF程序，第一次运行的话会要求玩家先设置自动修改功能的默认选择，按照自己主机的版本选择好即可。

2. 关闭WiiGF程序，将游戏镜像重命名为“patch.iso”后放入WiiGF的程序文件夹中，之后再次运行WiiGF程序，软件会提示你是进行自动游戏补丁还是手动游戏补丁。手动打补丁就相当于重新设置一次软件的基础设置，如果第一次选择无误的话，推荐直接按“A”键进行自动补丁。在自动补丁的过程中玩家不需要任何操作，软件会按照先前设置的进行游戏修正，等补丁程序运行完毕后按任意键即可结束补丁操作。

3. 对于日版、台版和美版主机来说，如果进行补丁操作的是欧版的游戏镜像，那么必须按“M”键使用手动设置，因为欧版的游戏在使用WiiGF打补丁时，“video mode patching method”选项必须选择“No Change”，如果镜像之前已经使用过自动补丁操作，那么在“video mode patching method”选项时便要选择“Smart Patcher”，之后再选择“NTSC —> PAL”才能恢复PAL的视频制式。

PART2 创建游戏分区

开始制作合集之前，还有一项事情要做的，那就是需要创建合集中每个游戏的所对应相应分区，这个概念就类似于分土地：在一块规定大小的地方，每个人按照自己的体积来获取自己在该地方所应得的空间。当然制作合集并不是分土地，概念虽然是这样，但是具体的操作却并不是大家所想的，下面就来看下如何创建游戏的分区吧。

1. 首先打开软件WiiScrubber，单击左上角的“Load ISO”，选择需要制作到合集中的相应游戏镜像。

2. 打开游戏镜像后我们能在下面的窗口中看到Wii DISC的信息，游戏的镜像基本上都是分为“Partition:0”和“Partition:1”两个部分，我们用鼠标右键单击“Partition:1”，出现了操作菜单后，选择“Shrink Parition”开始整理资料的对应位置。整理过程中可以看到“Copying down partition 1”的信息提示和操作的进度条。游戏镜像一般只能整理一次，整理过的游戏镜像就无法再次整理了。

3. 将游戏镜像的资料整理完毕后就要开始创建游戏分区了，我们还是用鼠标右键单击“Partition:1”，然后在出现的操作菜单中选择“Crypted Partition”—“Save”，选择好游戏分区的保存位置后就会开始进行游戏分区的保存工作，在存储过程中我们能到看到“Saving partition”的存储进度条，等待进度条读满后游戏分区就算创建完毕。

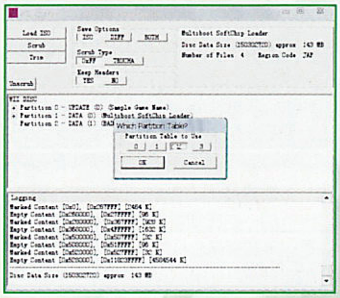
4. 其他需要制作到合集中的游戏请按照步骤1、2、3再重新操作，直至将所有想要制作到合集中的游戏分区创建完毕，不过要注意DVD的容量大小，一般D5格式的光盘空间大小为4.7GB左右，玩家选择游戏不要过多，否则也不能制作到合集镜像中。

PART3 制作合集镜像

1. 将游戏分区创建好后我们就可以开始制作合集游戏镜像了，首先点击“Load ISO”，来读取与主机版本相对应的“Wii_Multiboot.iso”引导镜像，例如日版和台版就读取“Wii_Multiboot_JAP.iso”引导镜像，美版就读取以USA为后缀的引导镜像。

2. 然后我们用鼠标右键点击窗口栏中的“Wii DISC”，在出现的操作菜单中选择“Import”—“Cryted”，接下来我们选择刚才创建的游戏分区。这时会出现“Which Partition Table？”的对话框，意思就是你要将创建的游戏分区放入到哪个分区表中，需要注意的是这里我们不能选择“0”分区，因为该分区是Wii主机的识别分区，这里是用作识别引导镜像用的，我们可以在后面的“1、2、3”三个分区中任意选择，选择后游戏就会出现在WiiScrubber的窗口框中。

3. 接下来把刚才制作好的游戏分区全部按照步骤2导入到合集镜像中，当合集镜像被填满后就可以创建该镜像了。点击左上角



黑角出品“双核”iPhone金属触控笔

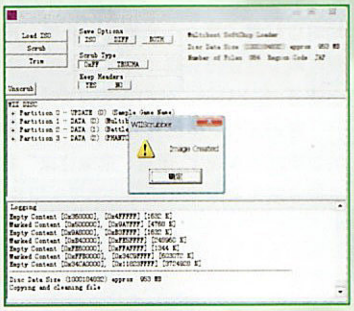


产品编号： BH-16301
生产厂家： 黑角（广州意翔电子）
适用机种： iphone
内含物品： “子弹”触控笔 ×1；“宝钗”触控笔 ×1

iPhone美，但总有美中不足之处，比如对于喜欢用手写笔输入的朋友来说确实相当的不便，而很多iPhone的游戏往往会因为手指遮挡屏幕，加之定位不准确使得游戏体验大打折扣。针对以上这些问题，著名周边厂商黑角推出了iPhone金属触控“双核”，成为了不少iPhone用户关注的焦点。该产品配备了iPhone“子弹”触控笔以及iPhone“宝钗”触控笔，双触控笔的配置称之为“双核”。由于iPhone屏幕采用的是多点触点技术，并通过电流来完成的，所以不能使用一般的触控笔。而目前市场上高质量的iPhone触控笔售价不菲，黑角这款产品的推出无疑给iPhone用户带来了一个不错的选择。黑角在产品细节的设计方面也考虑得相当周到，旋开黑角iPhone“宝钗”触控笔的笔头可使用SIM槽装卸顶针，方便实用。触控笔笔尾配有音频塞，不但可以让爱机的音频口不受灰尘之扰，而且可以起到固定作用，此外黑角吊环的背面配有屏幕清洁擦牌，用户可以随时清洁iPhone的屏幕使其保持干净亮丽。在使用该套产品的时候需要注意，该触控笔需要完全接触iPhone屏幕才能达到满意的效果，如果随意滑动很可以出现操控失灵的情况。

专题导购
关注消费热点话题

的“Surbe”，然后选择合集镜像的存储位置，点击“SAVE”，软件就会开始保存制作好的镜像文件，等到“Saveing file”的进度条读满之后提示“Image Created”，就证明我们制作游戏合集镜像已经创建完毕了。最后我们使用自己习惯的刻录软件将该镜像刻录到DVD光盘中即可。



PART4 运行游戏镜像



1. 运行游戏合集镜像有两种方式，一种是直读芯片直接在主机上运行，一种是直读用户通过multiboot程式进行引导，玩家可以按照自己的实际条件来选择运行游戏的方式。

对抗升级，Hyper-R4i破解新版NDSi主机及系统

尽管以AK2i为代表的新一代NDSi烧录卡在短时间让NDSi能够兼容运行，但在4月份欧版NDSi主机发售后，却无法继续使用。任天堂利用系统升级再次无情的棒杀了这些技术上并无太大创新的初级NDSi烧录卡产品。

如果不能应对NDSi的系统升级，NDSi烧录卡便没有存在的价值。

正是基于这个理念，也是为了能再次证明自己的实力，曾创造神话的原R4小组的多位技术人员再次集结到了一起，开发出了采用"双核升级“为基础架构的新一代烧录卡产品Hyper-R4i（“hyper-”作为前缀 表示“全面超越”）。



Hyper-R4i与以往的烧录卡产品有本质上的不同。以往的烧录卡产品在确定了引导技术之后，将核心代码封装至芯片内部，而仅利用玩家后期下载到的内核软件来兼容游戏运行。一旦所使用的引导技术被任天堂的最新系统升级所屏蔽，那么这块烧录卡就将无法继续使用。而Hyper-R4i在可以升级内核软件的基础上，向玩家开放了芯片级的固件（Firmware）升级支持，不断地“对抗”任天堂系统升级。即便任天堂的最新系统屏蔽了原有的引导技术，玩家只要在Hyper-R4i的官方网站上下载最新的更换了引导技术的固件程序便可升级手中的Hyper-R4i，让其继续在新系统上使用。

Hyper-R4i烧录卡强劲功能

●独创Core-Duo Upgrade（双核升级）技术，固件（Firmware）、内核（Kernel）不间断实时升级。

●支持各区域版本NDSi主机以及早先的NDSL及NDS；支持最新NDSi系统升级，轻松破解反烧录卡技术（Anti-flashcard）。

●支持最新高速microSD卡，支持SDHC规格，最大支持至32GB 。

●支持Clean Rom（NDS、iDS），游戏无需转换，拖拽（复制黏贴）至存储卡上即可开始游戏。

●采用最新HYPER游戏引擎，完美支援最新《马里奥与路易RPG3》、《GTA 唐人街战争》，游戏兼容性100%。

●DMA高速智能响应，适应绝大多数知名品牌存储卡产品，游戏体验完美无拖慢死机。

●内置R4 SAKURA（樱花）系统，支持电子书、音乐、电影，媲美iPhone的全新Touch新体验。

●自动识别存档类型，直存至microSD/microSDHC卡，无需人工操作备份与恢复。

●自动DLDI技术，开放接口，支持Moonshell 2.0等更多自制软件。

●支持AR金手指（usrcheat.dat），完美兼容最新游戏代码。

横扫丧尸 PEGA生化光枪王

生产厂家： PEGA
适用机种： Wii
内含物品： Wii遥控器托架 ×1；双节棍手柄托架 ×1

中天电子本次又为我们提供了一款Wii周边——PEGA生化光枪王。该产品有别于其他光枪最大特色除了完美对应Wii版《生化危机4》，该产品由一把光枪造型托架和一个可以与光枪托架衔接的双节棍手柄托架组成。玩家只需将Wii的两个手柄分置其中即可。本产品中附带有专门的镭射红点瞄准具，由2节AAA电池供电，装备起来特别有玩具的感觉，从而更加易于瞄准。使用本产手感上佳，不过由于扳机的键程较长，在频繁扣动扳机后会出现轻度的手指疲劳现象。光枪握把上突出的蓝色按键直接对应遥控器上的B键，在Wii版《生化危机4》中正好对应举枪键，所以操作变得异常方便。本产品的优点在于对《生化4》有良好的支持，缺点是键位无法调整，无法很好地对应其他同类游戏。



第三课 淘宝的信用等级的误区

淘宝会员在淘宝网每使用支付宝成功交易一次，就可以对交易对象作一次信用评价。评价分为“好评”、“中评”、“差评”三类，每种评价对应一个信用积分，具体为：“好评”加一分，“中评”不加分，“差评”扣一分。在交易中作为卖家的角色，其信用度分为20个级别。在淘宝网买东西，许多买家都会关注的就是卖家的信用等级，那些跟在网名之后的钻石或者心形符号既是交易系统对卖家此前交易的好评积累，也是对网店信用最直观的表述，因此很多买家都是非“钻石”级店铺不入。

英鸿电玩PSP-3000低价促销中
上海旗舰店地址：
http://shop34487105.taobao.com

信用等级固然是评定一个店铺信誉的标准，但由于网络上存在帮人炒作信誉等级牟利的组织，再加上往往信用等级高的店铺产品价格都比刚刚起步的店铺价格高一些，有时候甚至出现店大欺客的情况。所以玩家在购物时不要盲目看中店铺信誉，其实只要一个店铺达到5颗心以上都算是有一定经验的店铺。关键要看买家对店铺产品的评价内容，无论该店等级有多高，如果出现多次差评那说明这个店铺在服务方面存在问题。如果你不放心，甚至可以找购买该产品的买家网络交流一下。

淘客指南

英明的老编决定，今后凡是有人率先拿到白金奖杯或全成就，均可以获得一笔小小的奖励！此话一出，立刻在编辑部里引起强烈反响，胜负师凭借《街头霸王Ⅳ》率先拔得头筹，而本人最近也将《白骑士物语 古之鼓动》的白金奖杯完成了，其他人目前也是干劲十足！

言归正传，本栏目开张两期了，目前也陆陆续续收到了不少意见，具体的这里就不多说了，请看“读编往来”栏目，这期的内容也有一些相应的调整，这里希望大家继续踊跃提出意见，以便让我们更好地进步！谢谢大家！

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

万众期待，丧尸归来——丧尸疯人院简要介绍

文：多边形

下载名称	《Map Pack 1》	机种	X360/PS3	售价	800MSPT/9.99 美元





3 月 19 日，Activision 放出了《使命召唤 战火世界》的第一个地图扩展包“Map Pack 1”的下载，这个地图包售价 9.99 美元（PS3 版）或 800MSP（X360 版），除了包括三个全新的多人对战地图之外，还有一张“纳粹丧尸”模式的新地图。而由于在原版中的“纳粹丧尸”模式意外地大受好评，这张新的地图所受到的关注甚至要远超普通的多人对战地图，办公室的几位“丧尸饭”第一时间就下载了这个地图扩展包。

新的地图名为“丧尸疯人院”，是从游戏本篇第七大关中那栋德军医院的建筑修改而来。除了提供了更大的地图面积与更多的可直接购买的武器之外，还增加了四种“功能性饮料”和电闸等新道具，在游戏规则上也做了相应的修改，令这个模式的游戏性大为增强，更有喧宾夺主之势。新地图的主要变更点如下：

①从地图面积上来说，比原地图扩大了两倍左右的面积，不同房间与楼层之间仍需要花钱才能开门，而开门的价格则分为 1000 元与 750 元两种，另外还有一扇需要拉上电闸才能打开的门。

②玩家开始游戏的位置分为两处，如果是四名玩家一起进行游戏的话，那么以两名玩家为一组，分别在两个地方出现，而出现的位置则是在固定的两个点随机选择。这两个点之间的门需要拉上电闸后才能打开。

③新增的四种“功能性饮料”分别为：能快速恢复 HP 值的蓝色饮料，喝下后能在受到丧尸攻击后，迅速从虚弱状态（红屏效果）中恢复，至多能挨七八下丧尸的攻击；提高子弹射速的黄色饮料，喝下后能加快子弹的射速，相当于提高了武器的威力；能快速救援队友的红色饮料，喝下后能显著提高救援濒死队友的速度，基本上是两秒左右就能将队友救起；提高换弹速度的绿色饮料，喝下后重新填弹的速度明显加快，在被大量丧尸围攻的时候能争取反击的时间。这四种饮料的效果在喝下后即可永久保持，在画面左下方显示喝下了哪种饮料的效果，但是被丧尸击倒在地或者死亡则失去效果。四台饮料机分别在整个建筑的不同地点，都需要拉上电闸后才能使用，价格分别为 1500 元、2000 元、2500 元和 3000 元。

④电力房相当于在所有房间的中间位置，无论你出生在哪个房间，基本都要开启三四道门之后才能达到，而抽奖箱的初始位置就在这里。接通了电源之后，在二楼的两个阳台处分别有一个电网可作为临时阻挡丧尸的屏障，1000 元可启动一次电网，启动后无论对丧尸还是对己方基本上是一击必杀的效果，持续时间大约为 15 秒左右，效力消失后需等待一段时间蓄电才能继续开启。

⑤抽奖箱除了可以抽到威力强大的武器之外，还新增了一个娃娃熊的道具，这个道具的作用是什么呢？当你抽到这个道具后，你会听到一阵令人毛骨悚然的笑声，然后抽奖箱就……消失了。是的，消失了，你没有看错，不过别担心，并不是永远地，而是转移到另外一个地方了。整个建筑内共有四个固定的抽奖箱出现位置，每次抽到娃娃熊，抽奖箱就在这四个位置依次循环出现，直至再抽到娃娃熊。

⑥打死丧尸后出现的道具依然为四种：两倍分数、一击必杀、子弹全满和全爆，吃到这四种道具后会有语音效果提示，并且全爆道具有新增的效果（类似一颗小原子弹爆炸）。除了子弹全满和全爆外，两倍分数和一击必杀会在画面正下方会显示道具效果图标，而持续效果快消失的时候不再是数字倒计时提示，而是图标不断闪烁，越来越快，直至消失。顺便说一下，这次新增了很多语音效果，除了吃到道具外，当你爆头或者是拿到大威力武器或者是救起队友的时候，都会有一些语音效果。

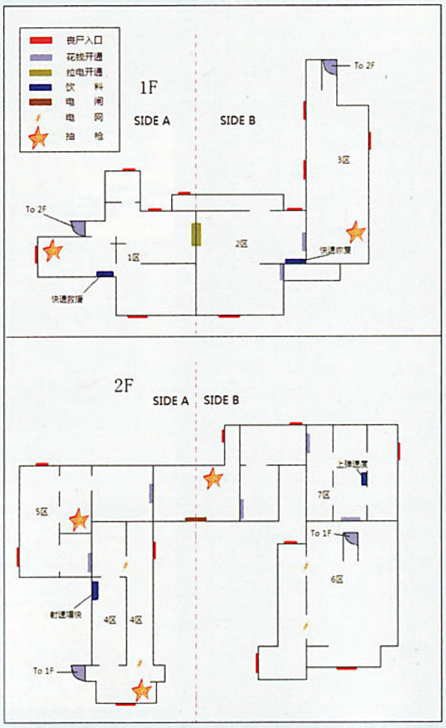
⑦得分方式略有调整，打中敌人 +10 分，打死 +60 分，爆头 +100 分。而部分丧尸在爆头后还会继续行走，这时不要将他打死，因为他每走一步，还会给你 +10 分，一般走三步 +30 分后会倒地，这时才再给你 +100 分。用手雷炸死敌人也有计分，全爆的道具只要是炸到丧尸即给每名队友 +400 分（以前都是没有计分的）。

⑧新地图中还增加了不少新的武器，例如勃朗宁冲锋枪、地雷等，而部分在原来需要通过抽奖箱才能获得的武器，这次也能直接购买，例如 MP40 冲锋枪等。威力最大的武器依然是“神枪”，其次是两挺重机枪，配合子弹射速加快和快速上弹的饮料，可以说是威力又提升了不少。

⑨丧尸的动作明显加快，例如在翻越窗户与墙洞的时候，部分丧尸采用了“刘翔跨栏”的动作，直接“跳”进屋内，令人猝不及防。而被炸断腿的丧尸在爬行速度方面甚至要比普通行走状态的丧尸还要快，而且攻击力并不减弱，十分危险。另外，窗户的栅栏还是六根，但墙洞的砖头增加为十五块。不过最重要的，是丧尸可以穿过栅栏和缝隙用手攻击你了，也就是说，以前的“堵窗户”战术不再有用了。

除了新增的这些特性外，目前小编们在游戏中还发现两个比较明显的 BUG 存在。第一、当接通电源后，部分饮料贩卖机前仍然显示“需接通电源后才能使用”，但实际上是可以购买的；第二、在游戏后期，会有极小几率出现丧尸不再进来的情况，成堆的丧尸站在窗户前，就是不进来，一定时间后自我死亡，而且这种情况具有传染性，一开始是某个窗户，后来慢慢扩展到所有窗户，玩家不费一枪一弹即可轻松杀它个上百局……

总体而言，这次新的丧尸地图不仅仅是增加一张地图那么简单，而是在原有的基础上，对游戏模式做了不小的修改，使得这个模式的可玩性与挑战性大大增加，对玩家之间的默契配合也要求更高，玩起来也更加刺激，即使你仅仅是为了这张丧尸地图，那这 9.99 美元或 800 点，也算值回票价了。



Wii 固件更新① Wii 官方固件 4.0 更新了！相对于前几次修修补补形式的小改动，这一次的官方固件更新则可以看成是较大幅度的系统升级。本次系统升级的主要目的是针对 Wii 机内闪存容量不足而进行的扩容调整。完成升级并重启主机之后，玩家可以在主菜单页面的左下角看到一个以往固件版本中不曾有的 SD 卡快速启动菜单按钮。

古墓丽影 地下世界 DLC 关卡

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

文：levelup.cn 方寸

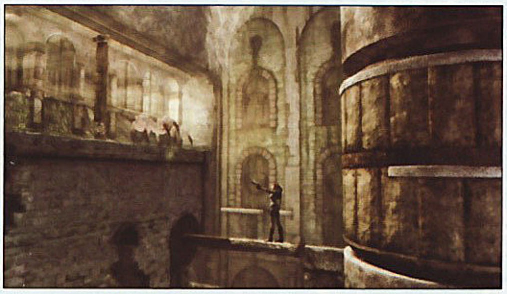
下载名称 《灰烬之下（Beneath the Ashes）》、《劳拉之影（Lara's Shadow）》 机种 X360 售价 各 800MSPT



《古墓丽影》在系列前三作时都曾经在正篇之后推出一个“黄金版”，其中除了包含正篇的全部内容外，还增加了大量厚道的新关卡和新的谜题，相当于“资料篇”。虽然这些关卡的剧情都可以独立成章，不会对正篇构成影响，但是在其他角色性格的进一步丰满，以及资料的进一步挖掘上都使正篇锦上添花。看来水晶动力工作室在接手“《古墓丽影》系列”后也将继续把这个传统继承下来，如果把这次“地下世界”的两个新增关卡算上的话，整个游戏也可以说是一个“黄金版”了。

在 2 月 24 日发售的《灰烬之下》，是以游戏正篇第三大关克劳馥庄园废墟下更深层的迷宫为场地，劳拉要在迷宫的尽头找到父亲深藏的远古之器，除了游戏延用了正篇的所有打法与谜题的解法外，在新的迷宫中特别强调了对钩绳的运用，在本关中钩绳不仅仅是用于攀爬的道具，还可以用来绕住一些拉杆开关来进行解谜。整个迷宫其实不算大，相当于正篇中各个精彩之处的汇总浓缩，钩绳的谜题比较有新意，不过需要走一些重复的老路，流程在 2 个小时左右。

在 3 月 10 日发售的《劳拉之影》，则是以正篇中那个黑暗劳拉为主人公所进行的，黑暗劳拉的攻击方式以拳脚为主，要比劳拉的身手矫健狠辣得多，所以枪械的应用很少，也就没有副武器了，并且黑暗劳拉不用吃药，体力会徐徐恢复。在战斗和解谜中，黑暗劳拉主要的道具是自身的“时间缓慢”能力，按下 RB 或 LB 键即可消耗能力槽进行使用，顾名思义，“时间缓慢”即可减缓毒液、旋转刀刃的动作速度，还可以帮助她快速攀爬一些落脚点比较浅的石壁。虽然迷宫主要在一个神殿内进行，但攀爬的机关设置得比较紧凑，机关也并不重复，使得该关非常过瘾。整个流程也在 2 个小时左右。



在正篇中黑暗劳拉的出镜率并不高，而且只是作为 BOSS 出现，几乎没有什么台词，所以可能大家都对她印象比较浅，然而在本关中她的角色形象一下子就丰富了许多，原本是娜塔拉创造的一个复制人逐渐拥有了自我意识，而在劳拉赋予了她“自由”的观念后，黑暗劳拉也走上了反叛娜塔拉的道路，也许她就是下一代《古墓丽影》的“关键人物”。

波斯王子 DLC 关卡

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

文：levelup.cn 方寸

下载名称 《尾声（Epilogue）》 机种 X360/PS3 售价 800MSPT/9.99 美元

正篇的结局中，王子为了挽回心上人的生命而再次破除了黑暗的封印，邪神阿里曼就这样再一次被放了出来，紧接着戛然而止，给 Fans 留下了不小的悬念。也许是出于玩家的责难压力，蒙特利尔工作室也“不得不”在这之后制作／编造了一个“真・结局”，想知道王子和艾丽卡的命运最终如何，就来购买本关吧。





游戏在一个新的地宫中进行，主要以逃脱阿里曼的追击为主要目的。游戏方式依然保持了正篇的传统要素，由于正篇中的神殿已经崩塌，所以光球的收集部分不会再出现，一些传条点也自动开启。在本关中新增了一种紫色的传跳点，踩踏上去之后会凭空出现一堵暂时的墙壁，以供王子攀爬而到达目的地。整关攀爬跳跃的部分依然非常过瘾，演出效果还是非常出色，给人一种很爽快的感觉，然而战斗部分的单调、重复拖沓也依然让人难以忍受。

剧情方面，这也不是真正的尾声，虽然暂时逃脱了地宫，但邪神还是没有被打败，要想得到一个真正圆满的结局也许还是要等待续作了。

拔线传奇

分享 SHARE GAME 3.0

哪里有人，哪里就有江湖。自从家用游戏机有了网络对战，也有了无数是非恩怨。这里要说的是一种常见的不道德现象，那就是拔线。

所谓拔线，指的是拔网线，也就是让你的主机从联网状态变回断网状态。拔线是很多玩家的必杀技，因为网络对战时都是在比赛之后才储存信息，因此如果你在比赛中途发现自己不支，就可以果断拔线从而令此次失败不计入你的技术统计之中。不过对于你的对手来说就比较郁闷了，用一句俗话来形容就是“煮熟的鸭子飞了”。对于拔线这种行为，厂商自然要大力打击，但是由于现阶段网络环境的不健全，厂商不可能把掉线的惩罚设定得过高，不然对于网络不行的玩家来说就太惨了。像《WEX》的规定是中途断线的人算 0：3 负，应该说这是一个比较合理的设定，不过有些人却发明了一种新的方法。只要在路由器上做做手脚，或是在 PC 上突然开启高速下载（主机和 PC 共用一条线的时候），就会令比赛无法进行却又不会结束，系统会暂停比赛不断等待，解决的方法就是关机或拔线。用了这个方法之后，赢球的为了开始下一局不得不自己放弃，输球的反而成了大爷。

话说火云有次和一个老外联机，眼看即将大获全胜之际，老外突然使出这招。这当然骗不过火云，于是火云冷静地打开电脑上网，心想：看你能等多久。没想到那老外还真有闲情，等了 20 分钟也不率先退出。火云平时饱受此招之苦，这下也来了气：小样，我今天就和你耗上了！于是看片子去了。结果一部 90 分钟大片看完，居然老外还在忍，于是直接关了电视上床睡觉。第二天早上起来一看，老外受不了退出了，这一仗赢得真是不容易啊！



Wii 固件更新② 通过这次固件更新之后，玩家可以将自己从 Wii 购物频道下载的内容直接安装到 SD 卡中。更新固件之后的主机可以支持高容量的 SDHC 记忆卡，最大扩展容量达到了 32GB。不过提醒大家，对于安装在 SD 卡中的游戏内容，其存档依然要保存在主机闪存中。而且，安装在 SD 卡中的各种频道将无法对应 WiiConnect24 连机功能。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：雷电



大家应该都玩过 Windows 自带的《扫雷》游戏吧，这种休闲的小游戏是打发一些很短的无聊时间的好东西。任天堂出品的《绘图方块》实际上和《扫雷》大同小异，不过该作中在完成谜题后，留下的方块不是会炸的地雷，而是会形成一个漂亮的图形，也许是一朵花，也许是一颗心。系列最新作品竟然将平面上的解谜游戏扩展到 3D 空间中来，《立体绘图方块》也许能打开你想象的天窗，静下心来它会给你一个由小方块组成的简单纯粹的玩具世界。

之后的“全明星”大乱斗游戏囊括了百余名大家熟悉喜爱的漫画角色，喜欢相关作品的玩家不容错过。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

立体绘图方块

总共关卡数量超过 350 个！

原名	立体ピクロス
机种	NDS
类型	益智



如果你玩过平面版《绘图方块》的话，本作上手的难度不是太高，只需要了解几个新规则并将原有的经验用在 3D 的模型中就好。如果没玩过的话也不要紧，可以从教学关卡开始慢慢玩起，游戏拥有超多的初级关卡，可供你积累经验。

基本游戏步骤

1、仔细观察六个面上的数字。

2、将确定是有用的方块涂上色(按住方向键左点击)。

3、破坏没用的方块(按住方向键上点击)。

4、在破坏掉所有没用的方块后，留下的是绘成整个立体模型的所有关键方块时，关卡完成。

过关要求

1、错误次数：当砸的方块是有用的方块时，会显示“ミス!”，该方块会以涂色的碎裂方块显示在画面中，每个普通关卡都有 4 次错误机会，第 5 次错误时游戏结束。

2、时间限制：绿色时间段内完成可以获得星星；黄色时间段内只算完成关卡，不会获得星星；到达红色时段任务失败。

过关评价

每关的评价为三个星，分别对应以下条件：

1、完成关卡。

2、绿色时间段内完成关卡。

3、不出现错误完成关卡。

隐藏关卡

实际上每一个等级共有 10 个关卡，银色和金色的两个需要达到其上面标注的星星数量才可以开启。

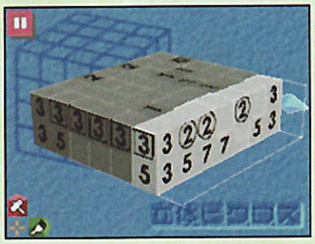
操作介绍

上/X	按住方向键后点击下屏可以砸掉方块。
右/A	按住后可以为方块涂色，及标记为有用方块，标记后不能直接砸掉，需要再按住右/A 点击去掉颜色后方块砸掉。
左/Y	摆放方块(创建关卡的“编辑模式”专用)。
拖动浅蓝色箭头	隐藏显示在最左侧的面。
拖动浅红色箭头	隐藏显示在最右侧的面。
双击箭头	显示所有方块。



数字代表的意义

每个谜题的最关键提示就是印在方块表面的数字，该数字会告诉你它下面的一整列方块内到底有多少个有用的方块要保留下来组成模型。



普通数字X	该列方块内有连续的X个有用方块。
带圆圈的X	该列方块内连续的有用方块之间允许有一段空白。
带方框的X	该列方块内连续的有用方块之间允许有两段以上的空白。

重复挑战

因为每个关卡可以重复挑战，而且数字的排列和建模本身是不会改变的，所以为了取得高评价可以在完成关卡后重新来过，记得在上一次完成时尽量记清模型的形状，下一次再来挑战的时候就手到擒来了。

关卡等级

1、完成当前等级（レベル）中的8个常规关卡及可开启下个等级。每两个等级后出现挑战关卡，会限定更短时间或错误次数等条件。

2、整个游戏分为入门、初级、中级、高级，入门级为教学关卡，之后每个级别中有10个等级（每个等级有10关）和5个“不出现错误”或“时间限制”的挑战关卡。



模型观察法

1、大部分情况下最外层8个边上的方块都是没用的，立体建模大多隐藏在最核心部分。

2、一边敲方块一边根据已经确定的方块分析该模型对应的现实中的事物，根据真实事物的形状可以在一定程度内分析出没用的方块。

3、在消去一定数量的方块后，如果模型的大部分都是对称的，就可以基本判断此模型为对称的，于是按对称性将多余的方块直接敲掉，这样就能一下降低不少难度。

技巧及心得

游戏有一定的技巧可寻，积累经验才能在最短时间内判断方块是否为关键块。进阶后的步骤分为以下几步：

1、首先砸掉所有表面印有“0”的方块。

2、将 3D 建模看成一层层的 2D 图形，当作普通的《绘图方块》来玩，从一侧的最外层开始判断可以确定为有用的方块，同时砸掉绝对没用的，留下未知的。

3、拖动该侧的箭头，隐藏刚刚判断完毕的一层，开始应对第二层的断面上的数字排列。以此方法直到该方向所有断面都判断完毕。



4、旋转方块 90 度，然后从另外一个方向开始逐个断面判断。之后一直重复 3、4 步，知道完成关卡。

分享



在“编辑广场（エディット广场）”内选择“编辑（エディット）”，再选择“新规”可以自己随意创建3D模型，并且可以用小刷子为模型上色并贴上眼睛。选择“完成”，电脑会自动帮你生成数字谜题。你还可以通过Wi-Fi和朋友分享自己创作的关卡，你还可以通过这个方法写一些小秘密或者向朋友表达一些心意哦！另外只要将NDS连上Wi-Fi网络，就可以下载官方定期提供的新关卡，游戏最多可以存储300个自制关卡，当然可以将不想继续保存的关卡删除掉。

Sunday VS Magazine 集结！顶上大决斗

原名：サンデーVS マガジン 集结！顶上大决战
机种：PSP　类型：动作

激情燃烧，一起来乱斗吧！


逆霖尚仁

本作是“标准大乱斗游戏”第一次登陆 PSP 平台。来自《周刊少年 Sunday》和《周刊少年 Magazine》两大漫画杂志的三十多部作品的百人阵容真的可以让你的激情燃烧起来，虽然游戏手感欠佳，但乱斗不就讲究一个“爱”嘛，所以只要你有爱，那么一定要来操纵一下这些你中意的角色哦。

全人物取得方法

本作的登场人物，总计121人，分为可操纵角色与援护角色。其中可操纵角色30人，援护角色91人。但是这些角色并不是在一开始就都可以使用，需要慢慢解锁，下面就给出全人物的获得方法。

操纵角色

18人为隐藏角色，可以在街机模式与任务模式中得到。

（1）街机模式中，只要通关一遍就可以解锁一人，一共12人。可获得人物为：雪村时音、クロワッサン仮面、メカ沢新一、鹰村守、花菱烈火、鬼眼の狂、风林寺美羽、植木耕助、苍月潮、新堂功太郎、铁刃、岛村ジョー。



TIPS 通关角色不限，也就是说你可以只用一个人去完成。如果觉得浪费时间，可以无耻的将难度调为EASY，局数也可以调为1，这样通关速度将大幅度提升。

（2）任务模式中，可以解开6名角色，但是这里的方法就显的有些麻烦。任务模式中当获得宝箱时就会随机获得重要道具マガジンチケット或サンデーチケット。收集5个便会出现乱入者，挑战他并将其打败就可以使用。可获得人物为：R · 田中一郎、泷沢升、矢吹丈、タイガーマスク、デビルマン、ホス。

TIPS ホス这个人物的取得方式比较特殊：任务模式中，当把3本书的BOSS打败后，会出现隐藏之书“？？？之书”。ホス正是此书的BOSS。击败后就可以使用它了。

援护角色

79人为隐藏角色，全部在任务模式中得到。

具体方法为：打开宝箱，收集“サポート解放”，每获得一个即获得一人。收集之路修远兮(笑)。

秘技

隐藏全开放模式的进入方法体现了Konami的“祖传”特点，需要在选人画面输入“上上下下左左右右LR”，听到提示音表示成功。

战斗模式解说

本作中提供了三种战斗模式，分别为简单模式、技巧模式、隐藏全开放模式。区别在于：

简单模式：角色的招式是以单独的按键来发出的，适合随便玩玩的玩家。

技巧模式：角色的招式是通过“搓招”发出的，并且将简单模式下的普通攻击单一化。适合想体验原味格斗的玩家。

隐藏全开放模式：操作等同于技巧模式，但可以使用该人物的全部技能，当然你得需要先将全技能解锁。



抵抗 惩罚

原名：RESISTANCE 报复の刻
机种：PSP　类型：动作射击

丰富的收集要素不容错过

《抵抗 惩罚》作为 SCE 在 PS 系主机上主推的“《抵抗》系列”续作，大胆地将主视角射击游戏类型改为更适合 PSP 主机的第三人称动作射击游戏类型，以其本身很高的素质和丰富的游戏内容获得了玩家的较高评价，是近期 PSP 上不可多得优秀作品。


黑翼天使 X (levelup.cn)

技能点数

游戏中通过在关卡中达成一定的条件可以获得相当于熟练度的“技能点数（SKILL POINTS）”，每关共有3个，以下为全部技能点数的取得方法介绍，其中有些敌人的名字并没有按照原意翻译，相信各位一看便知。



关卡1 ROTTERDAM	
1-1	①用一个手雷同时干掉2名奇美拉士兵
	②利用打爆油桶炸死10名奇美拉士兵
	③保护Cartwright时利用狙击枪将9名奇美拉士兵爆头
1-2	①在下水道将8名自爆型奇美拉爆头
	②撤退前干掉两个飞行器
	③最后返回电梯时没有受伤
1-3	①不杀掉最后的2个巨型奇美拉
	②只用火箭筒杀掉3个巨型奇美拉
	③不回复体力完成在船坞的战斗
1-4	①Mallery没有受到虫子的攻击
	②使用手雷干掉3个奇美拉士兵
	③在船上的战斗不受伤

关卡2 BONN	
2-1	①干掉最开始的奇美拉士兵
	②在下水道不受到虫子的攻击
	③不使用火箭筒破坏巨型机器人
2-2	①使用手雷给BOSS “Angel” 造成伤害
	②使用火箭筒一次干掉守卫塔的两名敌兵
	③使用粒子光线破坏巨型机器人
2-3	①破坏全部的飞行器
	②不受伤干掉Sirens
	③在动力室不杀任何敌人而到达动力核心处
2-4	①在自爆奇美拉自爆前将其爆头50只以上
	②利用奇美拉的自爆破坏飞行器
	③没有受到BOSS “Angel” 的攻击

关卡3 CONSTRUCTION ZONE	
3-1	①用巨型机器人的导弹干掉4名奇美拉士兵
	②当桥上有3名奇美拉士兵时将其摧毁
	③用巨型机器人的导弹干掉20个飞行器
3-2	①没有受到炮塔的攻击
	②不利用炮塔而占领最初的前哨基地
	③利用狙击枪破坏6台攻击型飞行器
3-3	①5秒以内干掉两个巨型奇美拉
	②摧毁7台飞行器
	③不使用爆炸物破坏巨型机器人

关卡4 LUXEMBOURG	
4-1	①保护Mallery的时候使用狙击枪爆头6名敌兵
	②干掉全部的丧尸奇美拉
	③在产生新的虫子之前破坏所有的虫子窝
4-2	①只用散弹枪干掉兵房内的全部敌人
	②将Parker从虫子那里救出，并且无伤
	③使用手雷干掉3个奇美拉机枪兵
4-3	①不回复体力结束实验室的战斗
	②使用最初的武器303 Storm Rifle干掉实验室的所有敌人
	③只使用武器XR-004 Allure干掉巨型奇美拉
4-4	①干掉全部的丧尸奇美拉
	②利用油桶爆炸干掉3名敌人
	③Cartwright无伤到达目的地

关卡5 PARIS CATACOMBS	
5-1	①干掉全部的丧尸奇美拉
	②45秒之内从厨房逃出
	③在有柱子的地区将所有的敌兵在1楼干掉
5-2	①使用狙击枪干掉全部奇美拉机枪兵
	②40秒以内逃离地下通道
	③不死亡完成寺院的战斗
5-3	①使用散弹枪干掉全部飞行器
	②在寺院楼梯的战斗中干掉两名大型奇美拉
	③保护城墙但是不使用炮台
5-4	①只使用武器Auger-WS干掉Steel-heads
	②在不破坏虫子窝的前提下，同时干掉全部虫子
	③4秒以内干掉2只巨型奇美拉

关卡6 CHRYSALIS LAIR	
6-1	①使用巨型机器人干掉15名敌人
	②射击路边的Power Cell炸死4名敌人
	③只使用巨型机器人的导弹破坏最后的飞船
6-2	①使用手雷干掉操作炮台上的奇美拉士兵
	②使用散弹枪干掉接近破冰船的巨型奇美拉
	③在没有惊动Roland的同时跑上坡干掉他
6-3	①在电梯内不受伤
	②使用巨型奇美拉的武器干掉它
	③最后部分的前2分钟不受伤
6-4	①使用狙击枪干掉Chrysalis
	②在4分钟以内干掉Chrysalis
	③使用8种基本武器分别攻击Chrysalis至少一次

秘密文书

收集游戏中除操作说明外的三种秘密文书（Intel Pieces），通过这些文件，我们不但可以了解到“《抵抗》系列”更多的相关剧情，还可以开启相应的武器。

Longbow 1S-1K	收集所有的“Retribution”秘密文书
Plasma Grenades	收集所有的“Secrets of the Maquis”秘密文书
XR-004 Allure	收集所有的“Cloven Lore”秘密文书
HE .44 Magnum	收集齐所有的67个秘密文书





或许有的玩家认为格斗游戏的门槛比较高，或是认为虽然以前玩过但现在已经不适合玩新的格斗游戏了。持有以上想法的玩家请放心，《街霸IV》是一款新老玩家都能快速上手的游戏，家用机版更是以流畅的在线对战博得了玩家的好评，也就是说，玩《街霸IV》并不会缺少对手和练习的机会。当然，《街霸》是一个拥有20多年历史的经典系列，新作在向经典致敬的同时还进行了创新，一些不太了解系列的年轻玩家可能会在对战与战术晋级过程中遇到瓶颈。为此，本次研究中心会为各位介绍一些通往胜利之路所需要掌握的基本知识和对战技巧，希望读过之后，大家都能一步步成为强者。

文 风间仁（levelup.cn） 编 胜负师 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

街头霸王IV	Capcom	格斗
多机种 STREET FIGHTER IV		日版
2009年2月12日	1～2人	7990日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上



对战基础

以下是《街霸IV》对战系统和战术理论中各基本点，内容并不复杂，但要在实战中牢记并形成习惯与原则却需要一定的练习以及经验的积累，才能融会贯通。

前冲和疾退的性质

前冲和疾退是用来调节攻防双方距离的基本手段，但是在前冲和疾退过程中无法防御对手的攻击。另外，根据角色不同，前冲和疾退的速度和距离也各不相同，因此要首先掌握自己使用角色的前冲和疾退的速度与距离。

应用：灵活运用疾退

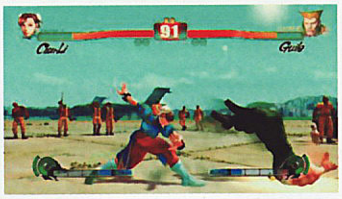
实际上疾退是存在短暂无敌时间的，利用这点就可以使用疾退来回避对手的攻击并进行反击。但是疾退的无敌时间只有短短的一瞬间，因此无法用来回避飞行道具等持续时间或距离较长的攻击。



◀在起身瞬间使用疾退可以回避对手的攻击。

投技的攻防

投技是对防御中对手造成伤害的重要攻击手段，而且本作中投技发生速度非常快，如果双方同时出投技和打击技的话，投技一方有利。但是投技的缺点是距离短，失败后破绽也比较明显。



▲投技可用于攻击被防御后的追击，或者防御对手攻击后的反击，是接近战的主轴。

应对：投技的回避方法

正如前面所述，投技是十分强力的攻击手段，那么掌握回避投技的方法就尤为重要。下面介绍4种回避投技的方法，由于对战中对手可能利用投技进行佯攻，因此不能只掌握其中某种回避方法，而是要根据实际情况灵活运用。

跳跃回避：

利用投技无法命中空中对手的限制进行回避，使用向后跳跃在回避投技的同时还能拉开距离。

拆投化解：

被对手投技捉住后的短暂时间内可以用拆投进行化解。

无敌技迎击：

可使用升龙拳等拥有无敌时间的必杀技使投技无效化并同时进行迎击。

疾退回避：

利用疾退短暂的无敌时间来回避投技，同时也能回避对手的打击技。

必杀技的种类

首先要记住本作中4种必杀技的区别，一般情况下使用必杀技，有超杀槽时则可以发动EX必杀技或者超必杀。奥义虽然不易命中，但却有一发逆转的巨大威力。

必杀技：输入必杀技的指令发动。

EX必杀技：消耗1格超杀槽，在必杀技的基础上追加各种附加效果。

超必杀技：消耗4格超杀槽发动的高性能必杀技。

奥义：消耗复仇槽的强力必杀技。

应用：普通技后接必杀技

特定的普通技在命中对手或被对手防御的瞬间输入必杀技指令，可以取消普通技的结束动作而直接发动必杀技。这是使连续技成立的必要技巧。



▲蹲MK中输入波动拳指令的话……



▲取消蹲MK的回收动作而立即发动波动拳，形成连续技。

理解SA的性质

SA（拯救攻击）是4代加入的新系统，之前已经介绍过了，这里再重点重温一下。SA是根据MP+MK按键时间长短发生3段性质变化的特殊技，拥有格挡对手一次攻击的特殊效果，按键持续过程中输入前冲或疾退则可以取消SA的动作。

©CAPCOM U.S.A., INC.2008,2009 ALL RIGHTS RESERVED.



▲SA 无法抵挡拥有 2 次以上攻击判定的“破甲属性”招式。

LV1：按键后立即松开

通常命中时并无特殊效果，Counter 时会使对手出现慢慢倒地的状态，一定时间内可进行追击。

LV2：身体发光时松开按键

命中后对手出现慢慢倒地的状态，一定时间内可进行追击。

LV3：一直按住直到发招

变为防御不能技，还附加“破甲”属性，命中后对手出现慢慢倒地的状态。

应用：用 EX SA 取消破绽

EX SA 是指在普通技、特殊技、必杀技命中或被防御时用于取消而发动的 SA，发动 EX SA 需要消耗 2 格超杀槽，EX SA 除可用于减少招式的破绽外还可用于衔接连续技。



▲升龙拳使用 EX SA 取消可以减少破绽。

实战的三大要素

“牵制”、“连携”和“连续技”是初级玩家晋级的 3 个必要要素，理解这些要素的效果并通过不断的练习，你会发现对战将变得更加深奥而乐趣无穷。



▲光是懂得在适当的时机出招不仅不能取胜，也无法真正理解对战的乐趣。

用“牵制”抢占先机

在远距离使用波动拳等飞行道具，或者使用角色们各自不同的长距离攻击进行攻击，使对手无法轻易接近，这种在招式刚好够得到对手的距离进行攻击的方式就叫做“牵制”。

用“连携”压迫对手

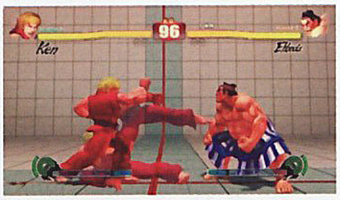
反复使用单发攻击技不断攻击对手的方式叫做“连携”。例如，使用蹲 LK 等迫使对手防御后再使用蹲 MK 或者投技进行攻击是连携的常用套路，由于连携增加了攻击的机会，因此能更容易地命中对手。

用“连续技”造成大伤害

在攻击命中对手的状态下继续施展连续的、不能防御和化解的攻击方式叫“连续技”。虽然各角色都拥有一些固定的连续技，但攻击中通过普通技取消后接必杀技的方式是形成连续技的基本。

牵制的要点

不要胡乱接近，要在稍稍离开点的距离命中对方，是牵制战的要诀。处于我方的攻击刚好能命中对方的距离时，只要出招攻击的话企图接近的对手就会被命中，只要明白牵制的基本理念就能够提高胜算。用于牵制的招式一般是兼具威力和距离，并且即使空发也不会有太大的破绽，虽然根据角色不同牵制技也各不相同，但是基本常用的牵制技为站立 MK 或蹲 MK 等普通技。另外，牵制技还有迫使对方进行防御的效果。



▲肯的远距离站立 MP、6MK 以及蹲 MK 都是性能优异的牵制技，要保持在这些招式能命中的距离进行战斗。

应用：牵制技取消接必杀技

使用蹲 MK 等进行牵制时，在使出蹲 MK 之后可立即发动即使被防御也无大碍的必杀技。如果蹲 MK 命中则形成连续技命中对手，如果蹲 MK 被防御后面的必杀技也会被防御，但不会有太大的破绽，还可以削减对手的体力。



▲取消用于牵制的蹲 MK 后发动波动拳，由于距离较远即使被防御也不会被反击。

应对：用攻击来命中牵制技

当对手使出牵制技进行攻击时，可以先诱使对手的牵制攻击形成空振，之后利用其破绽攻击对方的牵制技。此时如果先防御再发动反击就无法命中对手，因此应该使用前后移动来使对手的牵制技空振，也就是说一边调整与对手之间的距离一边伺机而动。



▲肯使用蹲 MP 来命中布兰卡发出的牵制技。

连携的要点

利用有利状态接连展开攻击是连携打法的关键所在。有些攻击招式即便是被对手防御也是我方处于先动的有利态势，例如跳跃攻击等。连携就是先创造这种有利条件，使之后的攻击变得容易命中了。此时如果对手死防就使用投技，如果对手戒备投技而发动攻击或者使用拆投就使用出招迅速的招式打对手 COUNTER。

具有代表性的连携范例

①跳跃攻击被防御时。

②使用投技命中防御的对手，之后进行起身压制。

③ COUNTER 命中企图以打击技对抗投技的对手，之后猛攻。

④使用各角色的中段攻击动摇对手的防御。

应用：对拥有无敌技的对手

以普通攻击使对手防御之后想要施展连携时，必须要注意对手的无敌技，这些无敌技可以无情地击破我方的打击技或是投技连携。对付拥有无敌技的角色时，就不能单纯一味地进行攻击，适当的防御也是非常重要的。也就是说先用佯攻连携诱使对手发动无敌技，在防御了对手无敌技之后打击其破绽。如果对手采取防御来观察我方动向，则可以再次施展连携进攻。



▲用蹲 LK 让对手防御，之后不出招等一下，防御方使用升龙拳反击，这一下机会就来了。

连续技的要点

使用华丽的连续技一口气解决对手是格斗游戏的一大乐趣，能熟练掌握并灵活运用连续技是格斗游戏玩家的必修课。《街霸》连续技的基本是以跳跃攻击、蹲攻击作为起始技，之后取消必杀技、超必杀技来命中对手。如果再加上 EX SA 的话则可以发动更高难度、更大威力的连续技。

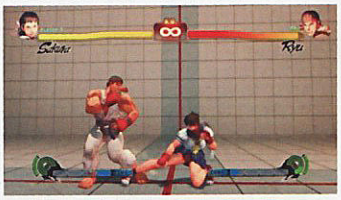


▲掌握各角色最基本的连续技是第一步。

注意：连打取消的弊端

所谓“连打取消”主要是指通过弱攻击连按的方式让普通技之间形成连续技。但是需要注意的是，通过连打取消进行连接的普通技在之后是无法取消必杀技的。例如，想在弱攻击两次后再接必杀技，第二发弱攻击必须要目押发动，否则连续技不成立。

※“目押”是指招式结束的瞬间按键输入指令从而形成连续技的上级技巧。



应用：确定命中再发动连技

理论上大多数角色都可以通过蹲 LK 命中后取消必杀技的方式来形成连续技，但是如果蹲 LK 被防御的话取消接必杀技也有遭受反击的危险。用来弥补这种不利状况的技巧别称之为“确定命中”。在发出 2～3 发弱攻击的过程中判断命中与否，命中时就可用必杀技取消最后一发弱攻击形成连续技。掌握了“确定命中”技巧将大大减少奥义、超必杀技被防御所造成的气槽浪费。



▲用蹲 LP 攻击并确认是否命中，如果被对手防御则使用一些动摇对手防御的手段。

应用：迎击后发动连续技

玩家可以根据角色和招式的不同，在命中空中对手后再进行追击从而形成连续技。虽然受到条件所限，但是如果能预判对手的跳跃时机的话可积极使用。另外，这种连续技不仅可以使用普通技进行连接，有些角色还可以使用超必杀或奥义来进行追击，一次机会便可重创对手。



▲沙盖特可在 6HK 命中空中对手后用奥义追击。



对战关键

《街霸Ⅳ》的对战充满了变数，对于一些新玩家来说，自己看似有利的行动，却会遭到对手的打击。要想提高胜率，那么跳跃、起身、SA 这三个关键点需要特别注意。

无谋的跳跃最危险

经常会有玩家抱怨说：“为了想使用连续技而多用跳跃攻击，但是却屡次都遭到对手的迎击而惨败。”确实，跳跃攻击命中后优势十分明显，但是跳跃本身存在着很大的缺点，因此不能够无计划的乱跳，而是应该寻找最恰当的跳跃时机。



▲虽然跳跃攻击可以轻松发动连续技，但是……



▲如果对手对自己的跳跃存有戒心，那么就不能够胡乱跳起，这样会成为对手的靶子。



▲仅仅是遭受到迎击都有可能被打掉一半的体力，这也证明了跳跃是多么危险的行为。

跳跃的优点

- 能够轻松连接高威力连续技
- 即使被防御也是我方有利

跳跃的缺点

- 空中无法防御
- 一旦跳起就无法改变跳跃轨道（特殊技除外）

要留意超杀槽

超杀槽可以通过攻击命中／被攻击、发动／防御必杀技以及使用 SA 格挡攻击来积蓄。有了超杀槽后不仅可以增加攻击以及牵制的变化，还能获得更为丰富的对空手段，因此要十分留意对手超杀槽的余量。

增加攻击的变化

虽然跳跃有明显的缺点，但是也并不说绝对不能跳跃。在对手放出飞行道具的瞬间等情况下就是跳跃的好时机，也可以预先正确判断对手的动向而进行跳跃。另外，也可以用下列例举出的进攻手段进行攻击，转移对手注意力后再伺机跳跃。

进攻手段范例

- 使用前进或者前冲等手段接近对手
- 使用可保持距离的必杀技
- 在对手迎击无法命中的距离跳起，并且不做任何攻击而落地



▲跳起后在落地前不做任何动作，这样可以在躲避对手的迎击技之后还击。

使用跳跃以外的手段

有一种故意“不攻击”的战法，使用一些低风险的行动来诱使对手跳跃，之后进行迎击。也不能一味的防御，别忘了使用普通技、飞行道具等对对手进行牵制。攻击的节奏要时缓时急，对手就无法对我方行动进行预判。

低风险行动范例

- 确保在安全距离的前后移动
- 反复垂直跳跃
- 在中远距离使用牵制技
- 一点一点地蹲下，让对手感觉你好像在使用必杀技



▲作出像是要发动升龙拳那样的下蹲姿势，如果对手坚持防守不出招则使用投技。

应对对手的跳跃攻击

对手跳起后是使用必杀技以及快速跳起攻击进行迎击的好时机。但是，如果不能对对手的跳跃进行准确预判，而是看到对手起跳再想进行迎击就不那么轻松了。没有时间输入必杀技指令时可老老实实地使用对上方向强的普通技或者用 SA 等手段进行迎击。

没时间进行迎击时只能选择防御，但是之后判断对手的进攻就比较困难，因此就算是会与对手拼招也最好选择迎击。



▲虽然预判对手跳跃进行迎击是最理想状态，但也不要勉强使用必杀技来迎击。



▲即便是无法对对手造成大伤害，只要成功地进行了迎击，之后就有机会掌握主动权。



▲用防御来应对跳跃攻击虽然简单，但是之后则必须猜测对手会如何攻击，对我方并不利。

起身时的攻防策略

一些特定的招式命中后能产生对手倒地的效果，倒下的角色将会在一定时间后通过起身动作重新站立，在对手起身的瞬间进行攻击俗称“起身压制”。起身时的压制和防御是对战时双方攻防的要点所在，下面就分别从攻击和防御双方的角度来阐述起身时的攻防方法。



▲对手倒地后就是发动起身攻击的好时机。

起身压制的优点

- 由于防御方无法调节距离，因此对攻击的应对方法变得十分有限。
- 攻击方可轻松计算攻击时机。
- 分别使用多种攻击手段，可以成功压制对手。
- 特定的连携等的阻击变得更加轻松。

起身攻击重叠

在打击起身过程中的对手时，招式的重叠是十分重要的。招式的重叠是指预估对手起身时无敌时间的消失时机提前发招，使攻击与对手的起身重叠。例如，防御一方想使用无敌技来进行反击时，遭遇进攻一方的起身攻击“重叠”，如果防御方不能在起身瞬间以最佳时机输入指令的话则会被击中；反之，如果进攻一方的招式没能准确的造成“重叠”则会被对手的无敌技反击。



▲一定要在对手起身的瞬间使用起身攻击命中对手。

压制手段要多样化

起身压制的施行方一定要准备多种不同的攻击手段来打击对手，让对手起身时的防御选择越多就越容易对其造成伤害。请参考以下的例子，并记住具体的起身攻击方式以及防御方的应对办法。另外，除了例举出的防御应对方法外，还有使用 SA 格挡对手攻击再拉开距离或者起身的瞬间使用疾退来躲避打击技以及投技等防御方式。

例 1 使用打击技重叠

要点：混乱防御方向

光只是攻击进行重叠是不够的，还要灵活使用站防不能的下段技、蹲防不能的中段技、改变防御方向的逆向打击等进行重叠，这样可以有效迷惑对手。但是对手如果有诸如升龙拳等无敌技的话，这种打击技重叠就很容易被反击。（防御方的应对方法：根据各种打击技的方向



进行防御，或者使用无敌技进行反击。）

例 2 使用投技重叠

要点：化解对方防守

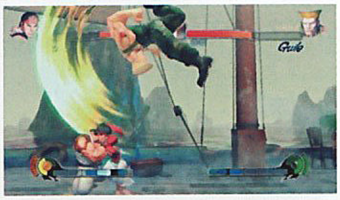
先让对手觉得我方要展开攻击，这样对手就会进行防御，此时使用投技便可轻松命中。也可以先使用弱攻击等破绽小的打击技逼迫对手防御，之后再施以投技。（防御方的应对方法：感觉会被投的时候输入拆投指令，或者使用无敌技进行反击。）



例 3 观察对手动向

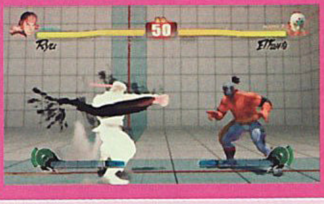
要点：诱使对手反击

从上面两个例子中可以看出，如果防御一方有无敌技的话就可以对打击技重叠和投技重叠进行反击，因此在对抗拥有无敌技的对手时，也可以选择在其起身时什么也不做，等防御或躲避了对手的反击技后再进行打击。（防御方的应对方法：不要胡乱发动反击，或者使用投技进行反击。）



SA 的特性与用法

长按 MP+MK 有三段变化的特殊技 SA 是《街霸Ⅳ》的全新系统，在之前也有过介绍。虽然 SA 能够格挡对手的一次攻击并且命中后十分有利，但是不合时宜地发动也会为自己带来很大的麻烦。下面将会详细讲解 SA 的基本使用方法，不过首先还请大家重温一下 SA 的各种特性。



SA 的优点

- 可承受一次对手的打击并进行攻击
- 可根据不同的命中方式进行追击
- 可使用前冲或疾退来取消

SA 的缺点

- 承受打击时会减体力，虽然可以回复，但在回复过程中受到打击就会变为确实的伤害
- 对投技、多段技、破甲技不能格挡
- EX SA 需要消耗两格超杀槽，不能随意使用

灵活运用取消

推荐 SA 与前冲或疾退捆绑使用。例如，近距离发动 SA 之后立即前冲，如果对手使出打击技则可以在格挡后继续进攻，如果对手防御了我方 SA，那么取消也会减少破绽。



▲ SA 取消并接近对手后，用投技也很容易命中。

3 级 SA 的陷阱

可破防破甲的 3 级 SA 异常强力，但缺陷是发招时间太长，如何才能更有效地命中对方呢？下面就举例说明使用 3 级 SA 的攻击方法。



▲首先是预估对手起身的时机而积蓄 SA。



▲当 3 级 SA 正好与对手起身重叠时，对手无法防御，即便出招也会被 SA 命中，之后便可对其进行追击。

▶ 当对手看到我方正在积蓄 SA，必定会想办法应对，此时使用前冲或疾退取消 SA，就成功的发动了一次佯攻，可打击对手出招反击的破绽。



使用 SA 对抗牵制技



▲进入对手的牵制技范围内，并迎合对手的牵制技稳健地发动 SA。



▲ SA 命中后可进行追击。一定要使用前冲或疾退来取消 SA 之后的破绽。

一般的牵制技多属于距离长而且即便防御了也很难进行反击的招式，但是利用 SA 的格挡技能则可以对对手进行反击。基本上牵制技都有固定的牵制距离，利用这一点可以故意进入对手善使的牵制技的距离中并发动 SA，如果对手出招牵制，SA 则会在格挡攻击后命中。使用这种战术对手就不可能随便发出牵制技了。

用 SA 应对飞行道具

波动拳等飞行道具防御也会削减少量体力，而跳跃躲避则很可能会遭遇对手的迎击。应对飞行道具的一般方法是垂直跳跃或者干脆死防，而使用 SA 的格挡技能则是对抗飞行道具的另一种有效方法。



▲按住按键等格挡了飞行道具之后立即使用前冲（快退）来取消，快退可以拉开与对手之间的距离，而前冲则会给予对手压力。

SA 应对飞行道具的优点

- **可安全地缩短距离**

使用跳跃接近对手的话会遭遇到对手的迎击，而使用 SA 格挡飞行道具后立即前冲的方式接近对手就安全得多。

- **积蓄复仇槽**

SA 格挡飞行道具时复仇槽的能量会随之增加，拥有强力奥义的角色不断用 SA 格挡飞行道具的话会给对手造成心理压力。

利用 SA 来对空

在对手跳起后也可以发动 SA，SA 可在格挡对手的跳跃攻击后对落地的对手进行攻击。但是如果对手空中不出招而落地后使用投技或者空中使用多段攻击的话，SA 就失去了作用，因此 SA 与其他对空技的混合使用是其用于对空的要点。



▲格挡跳跃攻击后对落地的对手施以打击，积蓄到 2 段时则能够在 SA 命中后进行追击。

用 SA 应对逆向打击

能够使防御方向发生混乱的逆向打击也可以使用 SA 来有效应对。但是，根据时机的不同 SA 可能会向不利的方向发动，因此一定要在格挡了对手逆向打击的瞬间疾退取消并拉开双方的距离。



▲格挡攻击的瞬间辨别防御方向，并进行疾退取消。

向新手推荐的角色

隆：隆的普通技判定强，波升的传统打法易于掌握，升龙之后 EX SA 接奥义的连技练熟之后非常实用。小升龙对空就算与对手拼招也能接超杀或奥义，非常强劲。操作稳健的话，隆会显得十分强大。注意，奥义千万不要单独使用。

沙盖特：招式性能 S 级的角色，波的速度快，牵制力强，奥义可在 6HK 对空、升龙后的 EX SA 等多种状况后接上，伤害输入非常高，受场地位置影响小。大部分角色对沙盖特都不具性能优势，这是他最厉害的地方。

桑吉尔夫：老桑在对付中下级玩家时优势非常明显，普通技、指令投、EX 碎金掌、旋风掌，有这几招就不需要掌握连续技。超杀和奥义的两圈投威力巨大，而老桑本身的体力又高，经常可以上演大逆转。但在与高手对战时，老桑要特别小心。

STAR OCEAN THE LAST HOPE

完成了《星海 4》的主线流程以及隐藏迷宫，相信不少玩家都在啃"战斗收集"这块硬骨头了吧。作为系列的一项特色传统，追求完美的 FANS 自然不会放过这一点，本期就给大家做出详细的讲解。由于篇幅的原因，全部 9 名角色共 900 条战斗收集这里只能列出一些有代表性的向大家进行介绍，如果有其他疑问也欢迎大家来信与小编们共同交流。

文 九兵卫 美编 NINA

星之海洋4 最后的希望		Square Enix	角色扮演
X360	Star Ocean 4 the last hope		日版
	2009年2月19日发售	1人	8500日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上



全角色战斗收集

要点解析

①关于战斗收集的出现条件：由于每个角色的全部战斗收集项目并不是一次性出现的，所以有部分收集需要满足特定条件才能开启。这些条件基本是和其他战斗收集是相互联动的，因此不必刻意去达成。部分战斗收集满足出现条件时会将达成次数清零，不过这对我们的影响并不大。

②和前作一样，游戏中最让玩家头疼的还是那些需要回复固定 HP 以及给予固定伤害值的收集。关于回复 HP，这里建议大家时刻关注自己的最大 HP，用不同等级的"ヒーリング"回复时会有 100 点 HP 的额外加成，计算百分比时取四舍五入；而固定伤害值的战斗收集，数值较低的尽量在游戏前期完成，后期需要不断用武器来调整 ATK 以获得理想输出，有时还得靠一点运气成分。

③关于伤害值 99999 的战斗收集，如果部分角色确实很难达成，这里也有个简单的实现方法。用防具或者饰品将该角色的最大 HP 提高到 99999，战斗中满 HP 的状态下冲入敌人中使用道具"リスキー自爆ボム"，这样就能轻松实现伤害值 99999。

④比较靠后的战斗收集，很多都是要以特定条件击败加百列或者昂翼天使之类的强敌，这些都需要角色本人完成。虽然不需要全程操作该角色本人，但在战斗结束时，玩家所控制的角色必须为本人，否则便视为失败。

⑤不少战斗收集需要利用敌人的弱点属性来达成相应的条件，这里给出大家一点资料以供参考：

属性耐性为 -20 的敌人

属性	怪物	出现地点
土	ハストホーネット	七星洞窟：B1 层～B3 层
	クレイターペリュトン	七星洞窟：B1 层～B3 层
水	ホーンドトータス	惑星エイオス（第二次进入）：虫穴
	アーリー・サイナード	En Ⅱ：圣域
火	ホーンドダートル	惑星レムリック：ヴァンエルム地区
风	真・アルマロス	惑星バロックダーク：异空间
雷	メタルゴーレム	En Ⅱ：圣域への旧道
光	カーズドホラー	En Ⅱ：圣域への旧道、圣域
	ミスフォーチュナー	WD 迷宫：1 层～5 层

战斗收集率达成奖励

收集率	奖励
30%	追加战斗语音
50%	解除最高等级限制（Lv255）
75%	追加战斗语音
100%	CP 点数奖励（+3）



菲兹



序号	要求
008	1 场战斗中获得 3 个战斗奖励
说明	同伴调为手动，只以纹章术消灭敌人
013	愤怒 10 次
说明	同伴调为手动，装备技能"レイジ"后等待敌人杀死同伴
017	对 2 名敌人同时发动 sight out
说明	需要 BEAT.S 等级 17 习得特殊能力
031	将敌人的 HP 削减至 5
说明	尽可能降低 ATK，建议初期完成
048	连续令敌人眩晕 7 次
说明	建议在敌人密集处使用"スタンスプレッド"
070	开场 1 秒钟内回复毒状态
说明	以毒状态进入战斗后立刻对自己咏唱回复魔法
091	斗技场单人比赛获得 50 连胜
说明	中途不可以存档或者读档
098	击败自己的复制角色
说明	WD 迷宫 18 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击

艾基



序号	要求
002	战斗中连续第一个发动攻击 5 次
说明	将同伴调为手动或者开场使用攻击道具
003	战斗中第一个用必杀技发动攻击
说明	建议将同伴调为手动
023	使用技能"ヒーリング"刚好将被扣去的 HP 回复
说明	通过装备附加效果以及道具来调整最大 HP
036	只使用脚攻击消灭敌人
说明	建议使用"レイジング・ストライク"，同伴手动
054	以 Rush 连携消灭敌人"グリゴリ"
说明	流程中挑战失败可以去最终战前的异空间反复刷
082	跳跃高度累计达到 3776m
说明	建议使用"レイジング・ストライク"，需长时间按键
094	Rush 状态持续时间达到 60 秒
说明	将 BEAT.B 升满，爆 Rush 后主动冲到 HIT 数较高的敌人中挨打
097	击败自己的复制角色
说明	WD 迷宫 16 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击
099	不装备武器给敌人造成伤害值 99999
说明	将 ATK 提升至 5000 以上加双倍伤害技能以及会心技能
100	5 分钟内击败加百列
说明	建议先大幅强化能力

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

巴卡斯



序号	要求
004	爆 Rush 必杀完成 10 次最后一击
说明	将同伴调为手动，和初期敌人战斗时不停蓄 Rush 槽
011	刚好 1 分钟获得战斗胜利（从出第一招开始计时）
说明	将同伴调为手动，与初期敌人进行周旋（其余类似）
030	紧急修复 32 次
说明	使用巴卡斯专用技能“紧急修复”
070	消灭 100 个“コカビエル・ビット”
说明	圣域 BOSS 时尽量将时间延长
082	无操作状态胜利
说明	进入战斗后不进行任何操作
087	连续 35 次伤害为 0
说明	装备全属性防御的防具与使用魔法攻击的敌人战斗
090	击败自己的复制角色
说明	WD 迷宫 16 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击
100	Rush 状态持续时间达到 120 秒
说明	将 BEAT.B 升满，爆 Rush 后主动冲到 HIT 数较高的敌人中挨打

梅里库尔



序号	要求
053	偷盗防具
说明	战斗中发动偷盗技能（食物、武器、饰品类似）
059	夺回被偷走的金钱
说明	战斗中消灭偷走我方金钱的盗贼
064	只使用必杀技消灭敌人 200 次
说明	使用必杀技秒杀初期敌人
067	对 1 名敌人发动 10 次 sight out
说明	操作一名角色，其余则调为手动
090	最长战斗时间达到 15 分钟
说明	后期 BOSS 战较容易实现
096	Rush 状态下达成 120HIT
说明	圣域 BOSS 战较容易实现
097	击败自己的复制角色
说明	WD 迷宫 18 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击
100	10 分钟内击败加百列
说明	战斗前大幅强化武器和能力

莉姆尔



序号	要求
010	全体敌人逃走
说明	与盗贼战斗时将所有角色调为手动并等敌人逃走
018	让曼陀罗草（マンドラゴラ）哭泣
说明	发动 sight out 令曼陀罗草扎在地上，此时发动攻击便可令其哭泣
086	以 MP 值为 1 的状态获得战斗胜利
说明	以诅咒状态扣减 MP
088	击败昂翼天使
说明	参见上期攻略，击败 20 层昂翼天使即可
092	累计获得金钱 1000000fol
说明	参见上期攻略中赚钱大法
097	击败自己的复制角色
说明	WD 迷宫 18 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击
099	使用“ファイアボルト”给敌人最大伤害达到 99999
说明	将 INT 提升至 9999，建议对付七星洞窟 B7 层弱火属性的 BOSS バラキエル
100	10 分钟内击败昂翼天使
说明	需要大幅强化能力，尤其是攻击力

缪莉娅



序号	要求
020	距离 20m 以上将敌人消灭
说明	在战斗场地最远处使用“アイスニードル”
034	无咏唱时间发动纹章术
说明	以必杀技连击的形式发动纹章术（需提前设定）
057	对我方濒死的 4 名队员使用“フェアリーヒール”
说明	利用道具削减 HP，建议与初期敌人战斗
060	战斗时间达到 6 小时
说明	WD 迷宫中较容易完成
063	只用道具击败敌人 50 次
说明	需先将同伴调为手动
075	只以毒状态的伤害消灭敌人
说明	将同伴调为手动，以毒攻击对付初期敌人
079	MP 吸收合计 99999
说明	七星洞窟的战斗中将蝙蝠聚集到一起，使用“ダークネスブレード+”
094	击败自己的复制角色
说明	WD 迷宫 16 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击

莎拉



序号	要求
017	用光属性纹章术攻击敌人弱点
说明	斗技场团队战排名 95 位敌人弱光属性
020	咏唱纹章术中获得战斗胜利
说明	不断咏唱回复辅助魔法即可
026	用雷属性纹章术攻击敌人弱点
说明	斗技场团队战排名 91 位敌人弱雷属性
049	战斗中被变为南瓜
说明	与最终 BOSS 或者 WD 敌人交战较容易实现
086	HP 回复 77777
说明	用装备和宝石调整最大 HP，再使用回复魔法
092	滞空时间累计达到 90 分钟
说明	需要不停按住方向键及 B 键
096	击败自己的复制角色
说明	七星洞窟 B4 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击
100	5 分钟内击败“サタナイル”
说明	强化能力后再去消灭最终 BOSS

艾尔玛托



序号	要求
004	以 HP 值为 5 的状态获得胜利
说明	使用道具将 HP 减至 10 以下后和初期敌人周旋
014	秒杀“チンケ”系敌人
说明	建议先在斗技场单人赢 200 场获得特殊装备“チンケスレイヤー”
040	从背后攻击消灭敌人
说明	建议用魔法先将敌人冻结
047	全体敌人逃走
说明	与盗贼战斗时将所有角色调为手动并等敌人逃走
088	击败自己的复制角色
说明	七星洞窟 B4 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击
090	对敌人 OVER KILL 伤害值 90000
说明	建议强化能力加会心一击概率后对付初期敌人
094	对加百列发动十次“挑发”
说明	吸引加百列火力，需要有点耐心
100	HP 在 5% 以下击败敌人 100 次
说明	建议使用道具削减 HP 后对付初期敌人

雷米



序号	要求
007	只用跳跃攻击消灭敌人
说明	建议对付初期敌人或者使用“天翔”，其余类似
012	以贴身攻击消灭敌人
说明	普通攻击即可
015	对空攻击命中 2 个敌人
说明	建议使用“荒燕”对付多个空中敌人
019	从麻痹状态回复 10 次
说明	建议使用道具令自己麻痹
033	刚好 1 分钟消灭敌人（从出第一招开始计时）
说明	建议对付初期敌人，同伴手动
034	在敌人背后发动会心一击
说明	可以先将敌人冻结再绕至背后攻击，需要加会心技能
053	吸收 MP 累计达到 5000
说明	七星洞窟的战斗中将蝙蝠聚集到一起，使用“ダークネスブレード+”（绘画合成）
063	1 场中 10 次从战斗不能恢复
说明	隐藏迷宫中将角色调为手动冲进敌人中，后方同伴手动回复
070	发动“ガッツ”效果回避战斗不能 15 次
说明	用道具将自己 HP 减至 1，装备提高“ガッツ”概率的防具或宝石
100	击败自己的复制角色
说明	七星洞窟 B4 层 BOSS 战，需本人对其完成最后一击



生化危机5	Capcom	动作射击
多机种 Biohazard 5		日版
2009年3月5日发售	1～2人	8800日元
对应机种包括PS3及X360		

BIOHAZARD 5

文 炎骑士 美编 anubis

也许有些朋友已经发现，本作中的体技攻击种类要比前作丰富许多。不同的站位、命中敌人身体的不同部位之后，角色的体技攻击动作都是不同的。那么，这些特殊的攻击动作在威力和作用上又有着怎样的差异呢？在这一次的研究中，我们就来针对游戏中的体技攻击进行深度解说。特别是那些还没有拿到"The Works"成就／奖杯的朋友，现在可要仔细阅读了！

深入研究体技攻击

本作的体技延续自前作，属于QTE系统的一个重要组成部分。用武器攻击敌人的某个部位且造成一定程度的伤害，就会令受到攻击的敌人陷入特殊的硬直状态（捂住伤口作痛苦状）。此时立刻接近敌人就会出现QTE提示，及时输入指令即可让角色用体技进行攻击。在前作中，体技攻击在针对不同类型的敌人时会出现差异（例如，里昂对村民使用侧踢，对邪教徒则使用背摔）。而到了本作中，体技攻击则进化为可以进行双人连击。体技攻击的好处是可以在缺少武器弹药时对敌人进行有效杀伤，并且在发动时角色本身会处于无敌状态，如果能够形成连击，那么在对付BOSS级敌人（斧男、电锯男一级）时还可以造成极大的伤害，当然还有对应的奖杯／成就可以拿。不过，体技连击的达成条件相对较为苛刻，只有在特定的站位下才能够实现。此外，用武器命中敌人身体的不同位置后，角色在连击时发动的招式和攻击力也有所不同 。一般来说，如果想实现体技连击，那么发动起手式之前一定要命中敌人的手臂或肩头。如果射中的部位是头部或腿部，那么角色发动的体技攻击往往会是致命一击或者直接将敌人打飞，连击也就无从实现了。





造成高位击打的前提条件是事先射中敌人头部，中段击打和低位击打则是分别对应命中敌人的肩部、手臂或腿部后的击打动作。表格中用红色标注处即为形成连击的必要招式。此外，在对付BOSS级敌人时，招式可能会发生变化。

克里斯

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Straight	高位	400	直接轰飞
Hook	中段	300	形成连击
Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Kick	中段（背后攻击）	300	踹飞敌人
Neck Breaker	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Stomp	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Backhand	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Haymaker	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	—
Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	对舔食者专用，一击必杀

吉尔

招式名称	击打类型	伤害值	说明
High Kick	高位	350	直接轰飞
Roundhouse	中段	250	形成连击
Sweep Kick	低位	350	将敌人踢翻
Reverse Roundhouse	中段（背后攻击）	250	形成连击
Head Grab	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Double Knee Drop	倒地追加	1200	一击必杀
Carwheel Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Flip Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	协力动作	350	—
Sweep Kick	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	900	对舔食者专用，一击必杀

谢娃

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Roundhouse	高位	350	直接轰飞
Twist Kick	中段	250	形成连击
Somersault	低位	350	将敌人踢翻
Knee	中段（背后攻击）	250	形成连击
Throat Slit	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Impate	倒地追加	800	一击必杀
Spinning Back Kick	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Skull Crusher	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	450	—
Somersault	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	900	对舔食者专用，一击必杀

威斯克

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Cobra Strike	高位	1200	直接轰飞（50%几率爆头）
Panther Fang	中段	300	形成连击
Tiger Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Jaguar Kick	中段（背后攻击）	300	形成连击
Mustang Kick	低位（背后攻击）	500	—
Windfall	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Ghost Butterfly	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Rhino Charge	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	—
Tiger Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	对舔食者专用，一击必杀

©Capcom CO., LTD 2009 All Rights Reserved Developed by Capcom.



解读佣兵模式高分赚取

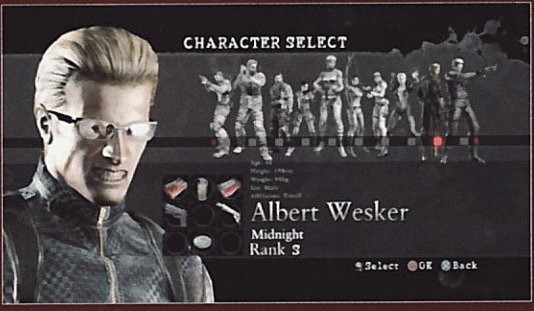
获得高分的奥秘



如何在佣兵模式中打出高分数，已经成为了玩家们茶余饭后的话题。只要将自己的主机接入网络，那么就可以实时了解自己在全世界的排名，这也成为了许多玩家挑战佣兵模式的动力。至截稿前夕，佣兵模式世界排名第一的玩家已经在集会所关卡中创下了超过50万分的单人记录！然而，根据上期杂志中列出的得分计算方式，我们不难算出，即便是在取得150人全数连击的情况下，单人游戏所能够获得的分数也仅有20万分左右。那么，这多出来的分数究竟是从哪里来的呢？其实，答案就在这剩余的时间奖励加成上。只要在有限的时间内将关卡中的所有敌人杀光（包括鸡在内），那么游戏就会强制结束。此时结余下来的时间就会以1000分／秒进行折算并加到玩家在此次挑战所获得的总分中。为了能够在杀光敌人的前提下尽可能剩余更多的时间，那么惟一的办法就是借助体技攻击杀敌，以求延长游戏时间。

在佣兵模式中，借助体技杀死一名敌人可以获得5秒的时间奖励。只要确保手枪射击的命中率以及熟练的操作，那么完全可以作到在3秒钟甚至更少的时间之内消灭一个敌人。如此一来往复循环形成较高的连击，直至“屠光全村”。

佣兵模式特别推荐角色 威斯克（夜行衣版）



初始装备				
武器名称	威力	初始弹药携带量	装填速度	备注
H&K P8	300	21+50	1.53秒	穿透力等级Lv.3
S&W M500	4300	6+6	3.53秒	穿透力等级Lv.2
手榴弹	–	5	–	–
地雷	–	5	–	–

体技&特殊能力		
动作	PS3	X360
冲刺	按下R3	按下RS
连续冲刺	L3+×	LS+A
冲刺攻击	冲刺过程中按□	冲刺过程中按X

在佣兵模式中依靠体技赚分的前提条件

通过体技杀死敌人的前提条件是要用威力较小的武器将敌人打至出现特殊硬直动作，如果武器的威力过大或者会心一击率（爆头几率）过高，那么就无法运用体技进行攻击。目前佣兵模式世界排名靠前的玩家中有相当一部分人选择用夜行衣版的威斯克进行挑战，其中一个最主要的原因就在于这个版本的威斯克在武器配置方面比较理想。默认的P8手枪拥有适中的威力且会心一击率不高，足以一枪将杂兵打成硬直状态，而M500转轮手枪又可以迅速解决斧男。如前面的表格所示，威斯克的高位体技攻击拥有高达1200的攻击力，这意味着只要能够连续命中敌人头部，那么就可以保证对一般敌人的速杀。另外，威斯克特有的冲刺攻击能力还可以确保在遭到围攻或敌人刷新数量不足时扭转形势。当然，达成高分的最基本要求是精准的射击和尽可能高的连击数，达成这两个目的办法只有一个，那就是多多练习。





赚取高分的另外一个前提条件是选择一个理想的关卡。不难看出集会所关卡是赚分的最理想场所。原因就在于这个场景的复杂程度相对不高，敌人的刷新位置也较为集中。如此一来，游戏过程中形成高连击就更容易实现，从而进一步提高玩家的杀敌效率。



奖杯更新

3月27日当天，卡普空开始提供游戏的奖杯／成就更新。此次更新的内容共有10项，全部对应付费下载内容。很显然，对于热衷本作的奖杯迷和成就犯来说，即将推出的下载内容是不得不买了。

铜奖杯	
Army of One	在Slayer模式下赢得30场比赛
Eye of the Tiger	在Survivor模式下赢得30场比赛
Keep the Good Times Rolling	在Slayer模式下达成杀敌20连击
It Takes Two to Tango	在Slayer模式下的团队比赛中达成杀敌40连击
It's All About the Points	在Survivor模式下获得至少40000点分数
There's no "I" in Team	在Survivor模式下的团队比赛中获得至少80000点分数
Let's Get This Party Started!	解锁Versus模式下的全部角色

银奖杯	
The Team That Slays Together…	在Slayer模式下赢得30场团队比赛
We Will Survive	在Survivor模式下赢得30场团队比赛
Bringing the Pain	在Versus模式下用物理攻击杀死100名敌人

游戏心得

除了高连击之外，尽可能在一次体技攻击中杀死复数的敌人也是提高杀敌效率的关键。为了能够达成这一点，玩家在游戏过程中需要巧妙地跑位，以便尽可能多地创造复数毙敌的机会。玩家在集会所关卡刷分时的站位尽量要集中在场景中央区域，以便能够吸引从不同位置出现的敌人聚集到此，从而确保连击。当出现斧男或寄生虫时，要第一时间用大威力武器将其击毙，否则它们的行动很容易干扰玩家的连击。

除了前面提到的一系列必要条件之外，运气往往也会成为影响赚分的重要因素。由于游戏中的寄生虫是随机出现的，很显然，它们的分散出现要好于同时连续出现。特别是在腹背受敌的情况下，如果接连爆出寄生虫，那么想在这一局中打出理想成绩就基本算是没戏了。此外，偶尔出现的体技“打空”和因站位不当捡起错误道具也是游戏中最让人恼火的。



PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持：玛娜

“PS2殿堂”这个栏目从创立以来，迎来了有史以来最大的一次改版。改版后的整个栏目将以“殿堂”为主题，分为“陈列室”、“别馆”、“资料室”等几部分。其中“陈列室”以小编和交流PS2游戏为主，也欢迎各位读者来信参与；而“别馆”带有一定的资料性，我们会在这里给大家介绍大家想了解的游戏。总之，本期只是一个新的开始，有什么意见或者建议，一定要来信告诉我们哦！

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

银河游侠
迈向成熟与独立的Level-5

殿堂陈列室



笔者有这样一个习惯，那就是在每年年末的时候都要重点去玩一款日式角色扮演游戏。04年是《勇者斗恶龙Ⅷ》，05年就是这款《银河游侠》。当时还在上大学，每天晚上自习接受后坐在宿舍中，暖暖手之后打开PS2开始自己的银河之旅，一天中没有比这个更加惬意的事情了。（笑）

凭心而论，Level-5在制作本作时还是花了不少精力的。游戏采用在当时来说对技术要求较高、业界极为少用的动画渲染技术，卡通化的画面给人的感觉颜色非常艳丽，人物看起来也比较舒服。宣传方面，Level-5也算是下足了血本，借着前一年《勇者斗恶龙Ⅷ》的势头，频频让本作在各大展会上高调露面。为了迎合年轻人的胃口，制作小组还请来了当红演员上户彩为游戏中的女主角进行造型捕捉和配音工作，男主角的声优也是由人气偶像玉木宏来担当。发售前夕，SCE竭力予以配合游戏的推广与宣传，并将其作为PS2平台2005年抢占日本市场年末商机的主力作品。

如果说《暗云》以及《暗黑编年史》让我们认识了Level-5这家总部位于福冈县的年轻游戏公司、《勇者斗恶龙Ⅷ》让人们对Level-5刮目相看的话，《银河游侠》则是基本确定了Level-5属于自己的风格和特色。以往作品中保留下来的独特合成系统（吉祥物一样的青蛙）以及完全外观完全可见的各式武器装备，都让人极为着迷。当然，不少玩家评价游戏后期的迷宫过于单调也是一个不争的事实。07年发售的导演剪辑版增加了新的星球并对一些细节进行了调整，也算是对我们玩家的一个回应。

这里顺带和大家聊一聊日野晃博，很多人都以为他只是Level-5的社长，制作人的头衔也仅仅是挂个名号。其实不然，日野晃博在本社的作品中参于的实际工作还是非常多的。《暗黑编年史》、《银河游侠》以及前段时间刚刚发售的《白骑士物语 古之鼓动》，游戏的剧本都是由日野晃博本人亲自撰写的，不知大家玩了这几款作品之后，有没有感觉到什么共同点呢？

作为level-5在PS2时代最具影响力的一款作品，色彩艳丽的画面、丰富的收集要素、无缝连接的战斗都是本作让晴天留下了深刻印象的地方。虽然由于迷宫设计上的失误让很多玩家很快放弃了本作，但是对于坚持到最后乃至完成整个隐藏迷宫的自己来说，游戏看似简单的系统所蕴含的无穷魅力绝对拥有和“角色扮演大作”相媲美的实力，而还在犹豫的你也不妨找来本作的“导演剪辑版”开始那段让人难以忘记的银河之旅，化繁为简的迷宫设计和追加的星球绝对不会让你失望。

《银河游侠》不仅在整体上继承了Level-5之前作品的优点，游戏在细节方面做得非常好，背景音乐给我留下了非常深刻的印象，尤其是主题歌《Dreaming my way home》。而且，《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发经验让本作的人物带有浓重的日式RPG味道。真的希望《银河游侠》的精髓能在《白骑士物语》（如果还有续作的话）中继续发光。





近期关注

经过了2月份的《苏醒神光》、前段时间的《格斗之王2002 无限之战》以及《超级机器人大战Z 特别盘》的轮番上阵后，近期PS2上值得关注的新作要少了很多，不过SCE宣布PS2在北美价格降为99美元，对玩家来说多少是个利好消息。

首先在3月24日，《火影忍者疾风传 终极忍者4》的美版会与广大PS2玩家见面，游戏会讲述鸣人和晓的各个成员之间的战斗，火影迷千万不要错过。而3月26日发售的《战国天下统一》，喜欢日本战国史以及传统军事策略游戏的玩家也可以去玩一下。

另外也要提醒一下喜欢美式游戏的玩家，随着主机价格的下调，PS2版的《杰克与达斯特 失落的边境》和《机车风暴 极地先锋》的发售也得到了确认，看来各位的PS2还要再奋斗一段时间了。

最后说一下近期比较多的文字类游戏，比如以《圣诞之吻》为代表的恋爱游戏和《白虎万事屋事件簿》之类的动漫改编游戏。其实游戏本身的素质都还算不错（尤其是前者），制作小组也力图在系统方面做出突破。对这类游戏感兴趣的玩家千万不要因为语言问题望而却步啦！

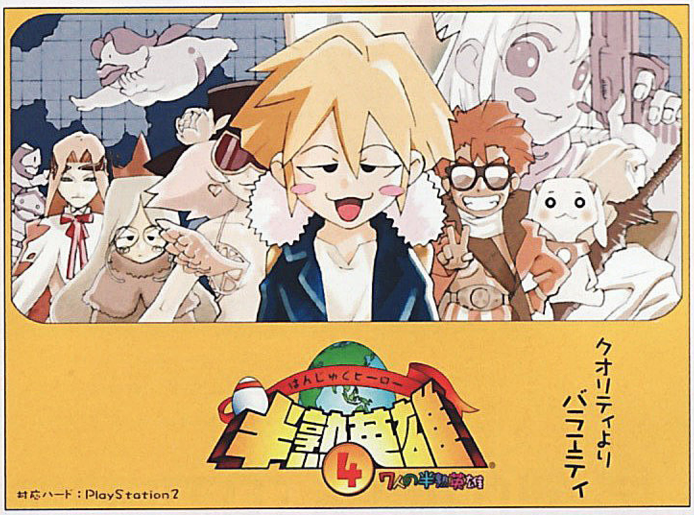
近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
3月26日	
触发核心 Exelica 加强版	射击
战国天下统一	策略
3月27日	
武斗 卡泼卫勒舞战士	格斗
4月6日	
胜利赛马 世界	模拟育成
4月9日	
阿尔卡那之心	格斗
白虎万事屋事件簿	文字冒险

PS2平台的爆笑游戏

殿堂别馆

《半熟英雄对 3D》、《半熟英雄 4 七人的半熟英雄》



想在“PS2 殿堂”中看到 PS2 上的经典搞笑类游戏回顾。
——北京 王喜文



要说 PS2 上最爆笑的游戏，《半熟英雄》系列”绝对算得上其中之一。2003 年发售系列第 3 作《半熟英雄对 3D》以及 2005 年发售的系列第 4 作《半熟英雄 4 七人的半熟英雄》，都让很多 PS2 玩家笑到抽筋。

游戏的系统和普通的策略游戏并没有太大区别，以章节方式进行的故事流程需要玩家在世界地图中各个城池来回征战。和“半熟英雄”这个名字一样，游戏中的角色造型也极为猥琐，甚至还出现了 2D 和 3D 这样完全脱节的两个世界发生碰撞的故事，这样无厘头的设定也让游的戏的本质从单纯的幽默与恶搞变为了爆笑。不仅如此，游戏中玩家需要为自己的部队选拔不同能力的将军，应聘者“面试”时的各种才艺表演实在是令人哭笑不得，能通过说相声来决定统领千军万马的护国将军，如此不靠谱的情节也只有在《半熟英雄》的世界中才能出现。

一般的游戏增加笑料也就仅仅限于剧情中或者细节方面，而“《半熟英雄》系列”则给玩家带来一个令人喷饭的“个性”战斗系统。如果你觉得猥琐王子带着一帮小喽罗像土著民一样对敌人发起攻击并没有什么意思的话，那么你还可以“华丽”地召唤作为秘密武器的蛋兽。这可以说是游戏最具特色的战斗系统，也是系列的一个招牌所在。



和“《最终幻想》系列”、“《沙加》系列”一样，《半熟英雄》也是 Square 的老牌作品，时任第 7 开发部部长的时田贵司一直负责系列的开发，3 代以后担任游戏的制作人。游戏中出现的蛋兽也经常是以“《最终幻想》系列”和“《沙加》系列”为恶搞对象。在某次活动中，时田贵司甚至自己参于 Cosplay 了游戏中的最弱蛋兽（当玩家的蛋兽使用次数为 0 时，这个名为 egg man 游戏最弱蛋兽就会出现），其“个人牺牲”精神可见一斑。《半熟英雄对 3D》中时田贵司也给第 7 话的敌方 BOSS 进行过配音。Square 和 Enix 合并后，系列继续保持一贯的恶搞作风，打上 SE 的 LOGO 的《半熟英雄 4 七人的半熟英雄》，还将“魔爪”伸向了有着国民 RPG 之称的“《勇者斗恶龙》系列”……

如果你喜欢搞笑风格的游戏，如果你还没有接触过该系列，那将赶紧来试一下 PS2 平台上的两款《半熟英雄》吧！两作并没有本质上的区别，只是故事设定已经登场人物稍有不同，另外 4 代的系统以及部分蛋兽的能力进行了部分强化，音乐也由植松伸夫制作，部分笑料需要玩家有一定的日文基础才能理解。不过总的来说，这两款作品还是非常值得推荐的。



对于 PS2 上的两款《半熟英雄》，我基本上是伴随着全程流着哈喇子以及嘴巴笑到抽筋来玩的。没有别的原因，实在是因为这个系列的风格太恶搞、太猥琐了。说实在的，因为个人喜好的原因，我基本上都没有碰过像样的角色扮演游戏，PS2 上的两款《半熟英雄》则是例外。游戏中的那个傻瓜王子就如同青碧的疯兔一样被我所青睐，特别是那爆笑的脱裤子召唤蛋兽仪式，那动作，那声音，简直太让人销魂了！

殿堂资料室 PS2 首款百万大作

游戏名	鬼武者
发售日	2001 年 1 月 25 日



《鬼武者》本是计划以《生化危机》的引擎来制作的一款 PS 游戏，不过游戏还没卖 PS2 就已经发售，Capcom 便将游戏转到了新平台上进行开发。以幻魔化的战国舞台为背景的本作请到了金城武为主角明智左马介完成形象捕捉以及配音工作，制作精良的开场 CG 也获得了当年的 SIG GRAPH 大奖（计算机图形大会）。除了在故事设定以及游戏画面上让玩家眼前一亮，出色的动作性也是本作大获成功的关键因素，其“一闪”系统直到今天仍被玩家所津津乐道。



硬件杂谈

到了后期，大部分玩家基本上不会再去购置新的 PS2 主机了，因此如何通过细心的维护来让我们心爱的主机服役更长时间，就成为很多玩家亟需解决的问题。好在 PS2 的质量还算经得起考验，正常来说出问题最多的就主要是相对脆弱的光头了。本期就给大家说说清理光头的问题。（7000 型以后的薄机光驱为开放式，这里提到的清理方法主要针对 PS2 厚机）

自己动手清理光头其实很简单，想必很多 PS2 的老玩家都知道，这里小九就再重复一下。首先要找来一把普通的十字螺丝刀拧开底座上的螺丝，轻轻地将主机上表面的外壳取下。要提醒大家的是，老机型外壳的电源开关是通过电线连着主板的，拆解时不要用力过大。如果万一不小心将其扯断也不必担心，用螺丝刀拆下底座的上的螺丝，并把电线一端的金属片重新插入主板外侧的凹槽即可。

用小螺丝刀拧开光驱舱盖（光盘需提前取出），我们就可以清理光头部分了。擦拭光头时建议用纯净水稍事湿润的棉签，或者有酒精更好。擦拭只要棉签在光头表面轻轻擦过就行，不需要用力。清理完光头，别忘了把刚刚取出的光驱舱盖的内侧也擦拭干净。最后，我们将所有的螺丝物归原处，这样就算是大功告成了。

一般来讲，清理光头对于老机器的读盘能力还是有明显的提升效果的。不过物极必反，我们也不能忽略了主机正常的保养，过于频繁地擦拭光头也会让光头的使用寿命大大降低。

（拆机存在风险，对自己动手能力不放心的玩家请不要轻易尝试）

仙袂霓裳羽衣舞

文 李叔 & 白灰 美编 木仙



——漫谈《无双》系列中的人设和服饰

《真 · 三国无双 联合突袭》已于不久前正式发售。相比本作和怪物猎人如出一辙的系统和游戏方式，玩家更感兴趣的是众位武将貌不雷人死不休的全新造型。其实从 5 代起，本作的所有武将造型就来了个大换血，一改前 4 作流行中不乏古朴的风格全面进入非主流时代，引起不少玩家争论。因此，本次特企我们就和各位读者一起回头看看曾经那些迷倒万千无双死忠的飒爽英姿吧。

魏国

魏国作为三国中实力最雄厚的势力和最后的胜利者（篡权的不算），其文治武功都远远高于其他的势力。在设定上，魏国的角色大多都是略带男人味十足的豪爽造型，笔者曾经和朋友打趣道：从图上看，这就是黑社会一家嘛。（笑）

曹操

关于曹公孟德这个人，千百年来上至各大文豪下至三教九流的评价可以说是众说纷纭在此就不多赘言。曹操在魏国的重要性，其实在《无双大蛇》中最能够被体现，无论曹丕怎么努力战斗，他最后的成就都最终需要父亲的承认才能被天下所认可，即使这个父亲刚刚才被他亲手从魔王的手中给救出来。在《三国无双》中，制作人基本上是遵照《三国演义》的说法，将曹操塑造成了一名“乱世之奸雄”，游戏中制作人可以说是不遗余力地体现这一特征，为曹公配音的声优岸野幸正更是用结合磁性、沧桑、成熟，威严一体的声线给这位千年前的英雄注入新的灵魂，甚至就连其佩剑都被命名为“倚天之奸剑”。



从设定上看，曹操在配合魏势力蓝色主色调的同时又有着不同一般的华贵气质。靛青镶边的护肩上纹着的是代表一人之下万人之上的蟒纹，这和曹公“奉天子以令不臣”，最终都没有走上篡位这一步的行为暗中呼应。靛紫色的大敞袖表明了他“丞相”的文官职位。但是与此同时，在皂色鎏金的腰带束缚下，一层束腰一层长袍下隐藏着的却是银饰蟒纹的胸甲和过膝护腿锁子甲，彰显出他内心暗藏的对权力的欲望和凭借武力一统天下的决心。值得注意的是曹操的 V 字衣领造型，这并非来自传统汉族服饰，而更像是德古拉伯爵那摄人心魄的黑色披肩上遮住獠牙的长领……



曹丕

普通人听到曹丕这个名字，第一反应应该就是他逼迫胞弟曹植所作那首《七步诗》："煮豆持作羹，漉豉以为汁。萁在釜下燃，豆在釜中泣。本自同根生，相煎何太急"，心中不免认为这是一个心狠手辣的角色。实际上，曹丕的政治才能和在文学上的名声远远高于他的军事才华，在夺取皇位、巩固统治之后仅仅六年，便在讨伐吴国的战争中被徐盛击败，回洛阳后随即大病不起直至驾崩，终年才四十岁。由于曹丕继承并发扬了父亲强力而正确的政策，才让司马氏在成功篡权后能够继续战争，最终统一天下结束战乱。

游戏中的曹丕被塑造成了一个极富心机和野望的黑社会少东家形象，阴暗、城府极深、心狠手辣、目空一切，无时无刻不想摆脱父亲的阴影成就自己的天下。随时随地紧锁的眉头和斜目而视的两眼展现出他的野心和欲望，还有不知压抑了多久的兽性。从服装上看，他的一身行头大致是在曹操的基础上降低品轶后的结果，同样是靛青带红的色调，同样是鎏金束腰，同样是内里暗藏的护身锁甲，但是权倾朝野的蟒纹被换成了普通官员即可使用的狮纹，丞相补服也变成普通骑士穿着，去掉了护膝，朝靴也被换成马靴，唯有那眉宇间隐隐透露出的王者之气，昭示着他非同一般的身分和心怀天下的雄心壮志。



甄姬



"河北有甄宓，江南有二乔。"甄姬之美在三国中仅次于貂蝉，和二乔并列。同时，史书还记载这位女子自小就命相贵不可言，而且知书达礼，是一位十分贤良的妻子。可惜的是她的命运非但没有幸福美满反而只能用红颜薄命来形容，先是嫁给袁绍的次子袁熙，袁绍被曹操灭亡后，又被比她小5岁的曹丕娶为正妻，有野史称当时其实曹操也早已垂涎甄姬的美貌，不料被儿子抢先了一步。曹丕登基称帝后，由于当时远在邺城的甄姬思念夫君写了一首《塘上行》，不料曹丕读后大怒，竟然将结发妻子赐死，尸体被"被发覆面，以糠塞口"葬于邺城，直到儿子继位才被平反获得皇后封号。

游戏中甄姬的形象是一个极为成熟妖娆、美艳性感的女子，被FANS们称为"甄女王"。在4代中游戏还特意加入了和曹丕的"感情戏"，将一个成功男人背后默默支持的知性女人的形象表现得淋漓尽致。与大乔的基于晚清旗人袍服的装束不同，甄姬的服饰脱胎于民国时代的旗袍，收紧了腰身和两袖，缩短裙部下摆，并加高了原本仅仅裹住颈部的衣领。在此基础上，又进行大胆的剪裁，露出右边香肩和极为吸引眼球的蜂腰，而左边和胸口则用黑色薄丝包裹，配合成熟稳重的过肘长手套和旗袍本身就很高的侧边开叉，一双靴口半开的黑色镶金高跟中靴，怎一个性感二字了得。纹饰方面，在领子和旗袍下摆都加有代表河神的水纹，和甄姬是掌管洛水的洛神的化身这一传说暗中呼应。



夏侯惇



罗贯中在《三国演义》中给这段历史注入了太多文学家的浪漫，现实中的夏侯惇除了年少时怒杀侮辱老师的仇人获得性格刚烈的名声外，总体而言是一名武艺在那个群星璀璨的年代并不出众的武将。然而自曹公陈留起兵开始远让君便一直追随左右，甚至任河南尹时曾一度被授予可随机应变不受规制的极大权力，至于操亡故后被曹丕拜为大将军，紧接着便追随曹公而去，更不能不说是一种无形之中的缘分。

游戏中的夏侯惇则继承了《三国演义》前半篇幅那种凶悍骁勇，以及对曹操无与伦比的忠诚甚至有一点哥哥般的爱护，就连其死亡时候的台词都是"遗憾的是不能活着看到孟德一统天下的那一天了……"。在《真·三国无双3》中甚至专门加入了征讨高顺时拔矢吞睛的情节，其野兽般悍不畏死的勇猛让他一战闻名天下，也让独眼龙成为夏侯惇的经典造型。在设定上，光荣的美术师也是极力表现夏侯元让的凶悍，孤狼般凌厉的眼神，乌黑的长发随意披散在背后，靛青色长袍上绣着的是秦汉风韵浓厚的宽边方纹，被鬼首腰带紧紧束缚在魁伟的身躯上，内衬青铜鱼鳞贴身细甲和皂色镶银的护腰，突兀地暴露在长袍外，展现出一种由内向外的野性气质，犹如一头在战场上纵横驰骋的孤狼。长袍下摆用锁甲敷面，青色底面金黄镶边的云纹战靴展示了夏侯元让在曹魏举足轻重的地位。



司马懿

俗话说，"司马昭之心路人皆知"，说的就是司马懿的那个儿子想篡权想得地球人都知道了。俗话又说："上梁不正下梁歪"，司马昭想篡位，老头子的教育必然是起了很大作用的。后世对司马懿的评价，除了肯定其在无论内政还是军事上的才能外，也提到他"内忌而外宽，猜忌而多权变"，也难怪"猪哥亮"同学能成功使用"空城计"了。



在游戏中，司马仲达同学被彻底塑造成了一名心理阴暗野心勃勃穷则暗地隐忍一旦得势就嚣张跋扈不可一世(参考他放真·无双乱舞时的笑声吧)，犹如深海之下的海蜇，趁敌人不注意便用剧毒的螯刺将其蛰死。可惜的是，这个二当家自始至终都被诸葛亮和曹丕牢牢压制着，除了4代司马懿传外绝少有出头的机会。

制作人在设计司马仲达形象时，也有意无意和诸葛亮进行着对比呼应。对上一袭白衣的孔明，司马氏的服饰整体色调趋于暗紫色，羽扇也被换成了所谓的"酸与羽扇"。仔细观察的话，他身上那件无袖右衽长袍和头上的襦巾也都饰有酸与的纹案。山海经上说这种鸟"其状如蛇，而四翼、六目、六足，其鸣自詨，见则其邑有恐"，是一种很怪异的鸟类，与司马懿本身的性格特征倒也吻合。另外值得注意的是他手臂上的水濡蓝紧身连指袖和四条飘带，这些被刻意加入的女性化特征，不禁让人猜想这究竟是光荣的又一个恶搞还是处心积虑对这个人物命运的一种暗示。

虽然有着刘皇叔以及汉室正宗的地位，蜀国的服饰色调却选择了和巴山蜀水颇为协调的青绿色系，这种平易近人的色彩既让人体味到了青山绿水之秀美，也让人联想到了巴蜀地区曾经辉煌的古蜀国文明。这一抹绿色，又好像告知我们汉中王刘备的兴起的草根和传奇色彩。青色五行属木，是属于仁者的象征，大约由于刘备高举仁义大旗，暗合青色系本意，因此才让人看上去与蜀汉实力搭配得天衣无缝，恰到好处。

蜀国



刘备

刘备，字玄德，蜀汉昭烈帝，三国时期蜀汉开国皇帝。史书中他



的确曾经卖过草鞋投靠和反出过曹军，再次颠沛流离投靠袁绍刘表，前者让他逃了后者直接不信任，接着三顾茅庐请到卧龙先生，后大败曹操，迎娶孙尚香，夺益州、进位汉中王、兵败、崩于白帝城。刘备的血统虽然有着扑朔迷离的性质，后人多认为所谓“中山靖王后人”是罗贯中捏造出的说法，然而无双中对这一点却是表示出深信不疑，当然，作为演义和戏说，这种充满矛盾冲突以及话题感的身分值得挖掘，刘备为征讨天下打出的“汉室正宗”旗号也被充分地运用到了他的衣着上。

真龙天子自然配五爪金龙，于是刘备从头到脚能看到的图案基本都是龙纹云纹交错。衣着以铜绿色和金色为主，让人联想到古蜀国曾经灿烂的文明，和超越如今人们想像的青铜器鎏金物品。刘备披铠甲，是较为正式和没有经过过多修改加工的正式汉代将领重铠，全套装备一应俱全。在四代中，他头戴缀有白色长缨的盔帽，手持长剑，肩甲臂甲护腿……总之一切能够完整做出龙纹的地方都让人看得到霸气十足的金龙，罩衫为褐色。在三代中，盔帽换成了护额，装饰也从长缨换作了红色布袋，照样是飘逸而正统。服饰色彩基调不变，纹路依旧是龙纹加云纹，并无多大改变。只是腰带从较为正式的感觉换成了绿色的布带，较四代显得稍微随性了一些。然而他盔甲下的外衣底色为沉稳而贵气的深紫，彰显出“汉中王”刘备皇室宗亲的身分。

诸葛亮



众人皆知诸葛亮乃蜀汉丞相，有传世的千秋文章丰功伟绩，川人披麻戴孝千载据说也是为了悼念丞相的亡故，足可见其威望之高，影响之大。列入四大名著的《三国演义》是无数人的三国启蒙读本，也因此，诸葛亮成为了智慧的代名词，不世军师卧龙的服饰到底如何表示才最为妥帖呢？

无双中的诸葛孔明显然受了央视版《三国演义》中诸葛亮造型较深的影响，并且出于对角色的尊重，即便在五代男性集体美少女丝袜化的风潮下，诸葛亮身上的衣服也没有敢减上一件半匹。

有关诸葛亮，诸位眼前想到的是什么？

“身长八尺，容貌甚伟”是对他外表的描述，其外，就是那把不离身的鹅毛扇以及神秘变换的八阵图。

于是无双中我们看到，他头戴高管，身披锦绣，手持羽扇，脚踏白靴，内穿汉家服饰与布甲，腰间系龙头扣腰带，下摆左右龙纹，外批白色绿条镶边外衣，颇为儒雅合宜。就服饰来看，某一版的头冠倒和外衣左右手臂位置的两个太极图结合起来，倒比较类似道家的方士。这一点上光荣的美工实在理解得很生硬，就有如《赤壁》中对八卦阵的理解一样，“用形不用意”是下品，“用意不拘形”才是上等作为。在大量地使用龙纹这一点上，我们可以视作是设定对于“卧龙”一词的理解，也可以看做是表达了制作方对诸葛孔明的无上崇敬之情，暂且不去考虑以下犯上的问题，实际上按照中国传统服饰的做法，蜀汉军中除了刘备之外其他人应当尽量慎用这样的图示。下文中也会提到相当多这样的问题，就此略下不表。



赵云

蜀军麾下，武将中不得不提的便是这常山赵子龙。正史中说他“身长八尺，姿颜雄伟”，演义中说他“身长八尺，浓眉大眼，阔面重颇，相貌堂堂，威风凛凛”，外貌上一表人才的赵云在如今游戏玩家（尤其是女性玩家）中的使用几率相当可观，于是游戏中的赵云的衣着服饰就为很多人关心。



由于以“长坂坡七进七出英勇护主”等事迹被誉为“一身是胆”的赵云，银枪铁马成为他的标志，无双系列很好地还原了这一点。此外，猛将赵子龙自然身着象征威猛的将军铠甲，为了表现他“云从龙”的名字，在衣着的细节上，龙，这个在中国传统文化中象征处处可见。然而由于“真龙天子”的避讳，与其将这样的图式解释为龙，不如将之与赵云在历代的服饰色调“青色系”结合，更加进一步地推定这是象征四大神兽之一——青龙。



根据和参考五行理论之后，制作方选择了这样的一个图样作为赵云的标志，那么接下来，就是看如何使用在服饰上了。龙的纹样（以下简称龙纹）在肩铠、护腕、胸甲、腰带、护腿等等将军配件上无所不在，在不同的部位上都放上龙纹，结合这些身体部位本身所司职责，分别象征着守护、所向无敌以及迅猛等等意味。此外，赵云的银枪枪杆上，也绘制着龙纹和云纹，足见这一图案在赵云这个人物设定上应用之广。他甲胄的色彩以青、蓝、绿、白为主，同一色系的三种色调和让人有“玉树临风”感觉的白色结合在一起，赵云此人如同天神下凡般的形象便跃然眼前。

庞统

庞统字士元，襄阳人。他与有着“卧龙”之称的诸葛孔明齐名，被称为“凤雏”。在演义中，先闻其名，不见其人，后来先是献计于曹操，再拜在刘备麾下，因为其貌不扬，当然比不上丰姿如神的卧龙诸葛孔明。在这样的对比下，无双中已投身刘军的庞统，很直接地把脸用布一遮，以避开“浓眉掀鼻，黑面短髯，形容古怪”的评价。庞统或许也因为诨号叫得不好，凤雏凤雏，那就是只小凤凰，上天只许他活到三十六岁，便殁于落凤坡。这样一个军师，比起诸葛亮来自然少了许多光彩照人的资本，在人设上来说，庞士元将自己包裹得非常严实，某些时候你感觉他身上的穿着比起三国人物这一名词，更适合某些穆斯林国家的妇女。

一代中，他头戴头盔身穿类似文官的朝服，上衣看上去宽袍大袖，身前缀有两条长长的蟒色缎带，缎带的前端还有明显的撕裂痕迹，大约是为了展示庞统的凄凉与不算得意的前半生。配合木制的法杖，上身的装束倒很有神棍的潜质，下半身又变成了绑腿加布鞋，给人感觉略显怪异。



二代中，这种怪异变本加厉，由于手中的杖直接换做了蛇杖，身上的服装也直接改成了披风，盖住大半身体，类似蛇皮的黑底褐纹，互相咬合的云纹看上去就像无数条大大小小的蛇，匍匐在庞统身上。下身则换作了类似僧裤的宽脚裤，庞统的这个版本比较像瑜伽师傅。

三代中的服饰则优雅了奔放了飘逸了许多，依旧黑底但是金色纹路的金龙缎面，将宽袍大袖发挥到无以复加之后，庞统的帽子换成了类似越南渔民斗笠的一种帽子，“云游法师”庞统也就这么诞生了。

黄月英



一部《三国演义》让人如痴如醉，虽然其中被塑造得英明神武、料事如神的丞相大人被史学家诟病为“多智而近妖”，却依旧无损他的赫赫威名为无数人顶礼膜拜。说到这里，如果不是诸葛孔明的光环效应，估计黄月英为人所知的机会将少掉许多。黄月英是沔阳名士黄承彦之女，当年以智慧折服诸葛亮的丑妻黄月英，在无双中自然也本着商业原则变作了眉间有一点朱砂的美人。下面，就来看看这位以才智绝顶著称的女子在无双中的装束吧。

女子身弱，故不能披重甲，于是无双中的黄月英穿戴上了轻盔、布甲。服饰的色调以绿、白、黄、肉色为主，大片应用白色使得她看上去神姿清朗，颇有些扫眉才子的意味，故而自有一番风流态度。在袖口以及战袍的下摆处，采用了相同的肉色花纹晕染处理，略微做了些褶皱的布料给人以类似裙子的感觉，似乎也是在为玩家提醒这位武将的女子身分。头盔两侧的铜翼，却酷似鸟山明著名漫画角色阿拉蕾的帽子。左右肩铠上，压着须发宛如在生的龙头，此外，咬尾的龙纹也应用在黄月英左右两摆上。她腰间束着褐色腰带。脚上穿着孔雀绿色的高帮长靴，辅以金黄色加固鞋尖点缀，显得十分惹眼。



在另外一个版本的人设中，由于要配合黄月英所持武器的变化，服饰也随之调整。长发完全放下的她背负绿色长弓——翠露，衣着完全属于改良旗装夹袄，以白、黑、金黄、绿四色为主，长度在膝上，有些迷你裙的效果。腰上一圈装饰性质的腰带更显得她腰肢纤细，腿上依旧蹬长靴，只不过颜色较为暗沉，在膝上位置附近以金边勾出藤蔓纹样，显得英姿飒爽之极。

黄忠

“廉颇老矣，尚能饭否？”是说老将的名句，不过这句词里说的是强饭的廉颇。同是老将，黄忠可谓是三国中名副其实的纵横沙场沙场数十载，老而弥坚的将领。这位出生南阳的老先生，时至暮年，仍能开三石之弓，箭术在三国中独一无二，在老年时期依旧活跃在战场上，智勇双全，有独当一面之能，年轻时曾为刘表效命的黄忠，后来又易主为曹操，最终才投靠到刘备名下。《无双》中的时间设定在黄忠投靠刘备之后，此时黄忠须发皆白，颇有仙人之神采，又以自己的精彩表现，向世人证明了“姜是老的辣”这一民间俗语的正确性。

老将黄忠人老心未老，正如苏轼晚年作品《江城子》中“老夫聊发少年狂”所表达出的意境，无双三代中配合他手持长弓的造型，以及年迈长者的威严感，身上所着服饰显得厚重而沉稳。他头戴钢盔，全身也被各种甲胄包裹。黄忠是右利手，因而拉弓的右边袖幅被束进了护肘之中，右肩有肩铠，上有浮雕式凸出龙纹。左肩上负有箭壶，因此左肩上无肩甲，连左袖也是颇为类似文官服装的宽袍大袖。而在四代中，和对刘备调整相反，黄忠厚重的头盔换作了冠，系有红色丝带，迎风猎猎飞舞，以动衬静，更显得他老成持重，与众不同。相较于三代的土黄底色，这次的基调显得更为明快，为亮白和浅色水红，大片的亮色使得老将精神抖擞。左右肩上和袖上的区别也已然消失，取而代之的是对称的两幅衣袖，大概是美工嫌之前的人设过于刻意所做出的适当调整。



吴国

吴国的风格在三国无双中被设定为“江东之虎”，以艳目的红色作为色调，大部分的人物性格都有着放浪不羁的特征，一如江南水乡那不知多少楼台烟雨中的浪漫情怀。



孙尚香

史书中其实并没有明确记载孙坚这个女儿的姓名，孙尚香这个名字，最早出现在戏曲《甘露寺》第九场，刚刚成为刘夫人的孙姑娘在洞房里摆满刀枪剑戟，口口声声自幼不喜女红，爱习兵戈，常练武事为乐，要在这夜将刘皇叔刁上一难。最后当然是龙凤呈祥非偶然，千里姻缘一线牵。虽是如此，史书中对这位孙家妹子却并没有多少正面的记载，嫁过荆州后恃身而娇，后更欲带后主刘禅回吴，幸有张飞和赵云截江救阿斗（不知为何这段剧情从未在无双中出现过，倒是街机大作《三国战记》中第一关就是）夺回少主。此后，《三国志》中就再也没有记载孙尚香的事情。

而在游戏中，老实说前四代基本上也都没有对刘孙二人的爱情做过太多的渲染，四代的郎君炫耀战中甚至都没有他们夫妇。在游戏的孙尚香传中甚至出现了谋杀亲夫的剧情，令人发指的同时也让人猜测是否孙尚香的这种行为也让游戏制作人感到不便了呢。在设定上，笔者个人以为五代的设定要好于之前四作，虽然服饰方面大胆暴露而且缺乏中国古典的美感，但是在人物设定图中孙尚香那个挺胸叉腰，一双媚目骄傲地向着斜上方望去的表情，刁蛮又不失娇嗔。而且仔细观察不难发现，五代的孙尚香服饰中几乎看不到明显的虎纹，代之翠红配以代表蜀国的浅绿的团花纹饰，似乎也在暗示着她的身分。

大乔



正统的史书中有关大小乔的记载很少，然而只言片语中我们却发现"国色"、"倾城"这样的字眼频繁出现，更有杜牧之那千古流传的名句"东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔。"大乔之美，几千年来为人津津乐道。实际上，大乔的爱情十分短暂，嫁作人妇仅仅三年孙策便被刺杀，留下绝色佳人独自凋零。

在游戏里，大乔被设定成一心一意爱着夫君的坚强少女，却又温柔可亲善解人意，用无论何时都"要和孙策大人在一起"的信念在战场上浴血奋战。在性格塑造上，大乔的一颦一笑都有着大家闺秀的风范，既有着知书达礼的必要矜持又从不在心上人面前掩饰自己心迹的可爱之处，温柔婉约的态度令人顿生怜爱之心。



同时，基于游戏本身较为夸张的风格和大乔本身的人气，为了体现角色这种特征，制作人在为大乔设计服装的时候便大胆加入了许多现代流行服饰的元素。在系列第三作的人物设定中，传统清代满族少女所穿的常服式样在加上一件镶边纹理的长身马甲后本身还没有太多的特别之处；然而在制作者别具匠心地把原本拖至脚踝的袍裙改成了日式水手服风格的百褶短裙、粉色长袜和布鞋后，一个亭亭玉立凝眸顾盼的大家闺秀就俏生生地站在了玩家们面前。在4代的人设中，又通过更改袖口、头饰和鞋子来添加了一丝成熟的韵味。

小乔



诗云："大乔娉婷小乔媚，秋水并蒂开芙蓉。"虽然史书中对二乔的性格并未有过太多描述，但历朝历代的文人墨客对小乔的偏爱明显大过她的姐姐。但是罗贯中在《三国演义》中用诸葛孔明一个真假难辨的借口不仅成功忽悠江东群雄和自家主公并肩作战还把曹总一统天下的伟大抱负篡改成了精虫上脑一时冲动的结果，读书人对小乔的向往由此可见一斑。

在游戏中，老曹的这一行为也被隐晦地表现了出来，并惹得"美洲狼"勃然大怒然后促成了孙刘联盟的形成。不过由于光荣版小乔的刁蛮萝莉属性，天然呆的她并未意识到这一危机而是继续勇敢地跟着夫君上战场，颇有一股子妹妹你大胆地往前走的韧劲儿，和姐姐的温柔婉约形成了鲜明的对比。

因此，为了表现这一对比，制作人在服装设计上便有意无意和大乔保持风格统一的同时，又加入了许多俏皮的元素。取材自清朝旗人女子的上衣被有意削短了袖长，露出白藕一样娇嫩的胳膊和手腕儿，表现出小丫头豪放不拘的性格特征，南瓜短裤造型的下装透露出一种男孩子一般的顽皮，银色缎面的靴子更显示着淡淡的英武之气。同时，在妆容细节上也多有妙笔，和处处端正整洁的大乔相比，小乔的头饰稍微侧偏，额前一缕青丝垂下，加上站立时候粉面含嗔的表情和大大咧咧的八字脚，所谓巧笑倩兮美目嫣然，不过如此。

孙策



孙策，字伯符，孙坚长子，被称为"小霸王"。三国志中记载他"美姿颜，好笑语，性阔达听受，善于用人"，袁术见孙策后叹道"使术有子如孙郎，死复何恨！"由此可见孙策是怎样的一名英雄豪杰。有趣的是数年后曹操对他的弟弟也发出同样的感慨："生子当如孙仲谋！"却不知孙坚这两个最出名的虎子在听到这些话的时候是喜还是怒。

三国无双中的孙伯符很贴切地还原了历史人物的特征。被认为是年轻一代"江东之虎"的孙伯符性格豪爽，充满活力，战场上一马当先，战场下对部下情同手足，对弟弟孙权爱护备至，和周瑜公瑾之间的关系更是超越了一般的信任，和大乔的爱情也是幸福美满得羡煞旁人。这样一个几乎完美的青年领袖，几乎让人相信如果不是不幸英年早逝的话一统天下的就将是孙吴而非曹魏了。

这些性格和典故反应到服饰和造型上，最大的体现就是孙伯符腰间的虎皮围腰和那个黄铜铸就的白额虎护腰，明确地表现出孙策"江东之虎"的称号。同时，简练的对襟短袍结合便于骑射的腿裙和长靴，也让孙策"小霸王"的精明干练展现无遗。此外，在造型上，简洁的短发配合散而不乱的头鬓、颌下的小胡子、微微上翘的眉眼，一种不怒自威的霸王之气便油然而生。人云："英气杰济，猛锐冠世，览奇取异，志陵华夏也。"

周瑜



昔年东坡居士一曲《念奴娇·赤壁怀古》让天下人都知道赤壁有个羽扇纶巾谈笑间樯橹灰飞烟灭的英雄，想必不少无双FANS都以为是那个随时随地手持扇子笑着说"因为我需要冷静"的诸葛孔明吧。非也！罗贯中同志在其作品中除了将周公瑾"美周郎"的称号发扬光大以外其余功绩要么抹杀要么就嫁接在了二孔明身上。实际上连刘备都称赞周公瑾"器量广大"，其他"美姿容"、"精音律"、"多谋善断"就更不虞多言了。

好在《无双》中并未步罗老先生的后尘，将美洲狼基本上美化成了孙策之后的孙吴第二英豪。让无数女性无双饭为止倾倒的周郎，在外貌上就无愧于三国第一美男的称号。首先俊朗英武的脸庞就足以谋杀无数痴娘怨女的芳心，一头飘逸的长发在战场上恣意飞舞好不潇洒。服饰式样古朴简洁，大红搭配金黄的色调，双虎抹额搭配虎腾云纹的小袄，在突出"虎"属性同时又现出不同于一般武将的书生意气。臂上是缎白敞袖饰以红色虎肩甲纹，用皂色金边护肘收拢。为了体现周瑜的武将属性，从护腰往下又特地考虑了战场需求，同是皂色金边的护腰和护膝，也用金色饰以虎纹，连靴尖都镶有虎爪的饰样。但与此同时，腰间所束紫红带粉黄色的腰带又有着不同于一般男子的细腻柔媚，难怪苏轼要说"故垒西边，人道是，三国周郎赤壁"，记住了，赤壁之战的主角，是周瑜，不是孔明哈！



他势力

除开三分天下的魏蜀吴三国之外，张角刘表、袁绍、董卓等曾经拥有一时辉煌和半壁江山却最终丢盔弃甲狼狈出逃的势力还有很多，他们有时被人当做逆贼征讨，有时被当做英雄崇拜。另外，少数民族势力如蛮族此时也跃跃欲试。在东汉末年的云深雾重之下，伸手不见五指——无人可看清前路，无人可知今日尚在项上的大好头颅，明日又被谁取走作臂下之凳——因而乱世出英雄，这是如同春秋战国时期一般群雄并起乱世纷争的时代，因此能人与异人辈出，统统载入史册。



貂蝉

身为四大美女之一的貂蝉，本是娇滴滴的弱女子，凭借如斯美貌，以及过人的智慧，使得吕布和董卓这对看似情深义重的养父子反目成仇。虽然在读者群体口中对貂蝉的评价颇高，也仅止于计谋和胆量上。在不过无双系列的普遍纲领是——是个人就能打，所以这样一个闭月



羞花的美女，在无双中不仅心路历程起了不小的变化，其两套装束一为便装或云正装，一为方便战斗短打性感装束。下面就花开两朵，且听我一一道来。

貂蝉的服饰主要以紫红色系为主，偶以金黄色的饰物点缀，达到一种提高整体色彩的效果。

便装装束的貂蝉大约是为了营造一种人比花娇的效果，组成她衣着的布匹上有着各式各样的花纹，图案是星星点点的而典雅的花朵。配合貂蝉娇艳无双的容颜，以改良式的汉家裙裾作为基调，在此基础上调整、收缩，将前后摆和左右两幅分开处理，形成了独特的款式。在颈上围着丝巾，领口靠右处缀有花朵，衣袖颇有些洋装甚至现代装的意味，令人想到了西方礼服中的泡泡袖。这种大胆的改良并没有让人感觉不古不今不中不西，而是非常协调。前后摆上坠有晕着昏黄色的流苏，静时显得柔顺熨帖，动时飘忽飞扬。此时的貂蝉头戴金布摇，脚蹬缎鞋，摇曳生姿，步步生莲，回眸一笑，百媚横生。（四代）

相较于之前说到的便装，战斗装束的貂蝉多了几分邪气的妖艳。同样是紫红色系，头戴花冠的美貂蝉上身是类似南蛮的布甲，下半身比起汉家服饰则更类似旗袍。少了端庄典雅，多了奔放活跃。如此的貂蝉用以蔽体的布料实在是不像衣服，而像是为了刻意宣扬自己的存在而加诸的装饰。上衣的南蛮风格之中，其实也夹杂了一定的汉家风格，比如盘扣的应用，而花朵则装饰在了左右手背上，细碎而普遍应用花纹的情况在此消失，取而代之的是另外一种藤蔓的纹路。于是，一个飒爽而不失女人味的武将形象便炼成了。（五代）

祝融夫人



同貂蝉一样，祝融夫人也是一位只见于演义不存于正史中的人物。在《三国演义》中，她是南蛮王孟获之妻，武艺超群，善用的兵器为飞刀，也是《三国演义》中惟一一位真正上过战场的女性。她恩怨分明、武艺超群，容貌绝美，相传她还是火神祝融氏后裔。这种与上古传奇有关的身分加上南疆之于中原特有的神秘氛围，使得祝融夫人的形象自然是有别于其他无双中的女武将。

不论是无双哪一代中的祝融夫人，都有一种不逊于南疆男儿的狂野勇猛气质。在丛林中神出鬼没的南蛮部落自然有着一种与自然相协调的色彩，于是祝融夫人的服饰色调整体趋于近似树干的深褐，再深些是黑褐色，再浅些是棕色。她的衣着相较于同一代中的其他女性而言绝对是异端，小麦色的皮肤绝大部分赤裸着的祝融夫人，仅仅在女性需要遮挡的胸部及腰臀部位有比较严实的包裹。

肩饰上的图案应当是五彩的凤凰或者朱雀，如果要换一种确定的说法，它是神鸟。不论是凤凰或者朱雀，或多或少都能够和“祝融”二字有关。与火神有着渊源的祝融夫人将这样的图腾应用在了自己的服饰上，不由得感慨一番制作方的良苦用心。

张角

说到他势力，不得不提的便是这位张角。这位现今河北宁晋县的人物，的确在历史上留下了浓墨重彩的一笔——且不论功过。他是太平道创始人，也是黄巾起义军（简称黄巾军）首领。由于早年奉行黄老学说，对道家颇有研究，此君在 168 至 172 年间，带着两位弟弟去到重灾区冀州开始传教活动，之后在广收学徒大开法坛的群众基础上创立了太平道。“苍天已死，黄天当立”是黄巾军的主要口号。

鉴于这样的一种设定，四代中的张角跟黄巾军中的“黄”字关系实在密切，他头戴黄金打造的护额，上面还镶有一些贵重的矿石以及金属，脑后的发髻上对称着装饰着为数众多的类似扇骨的装饰品，以黄巾军当时的势力和军事囤积看来，理应也是纯金打造。而护额下压着两条黄色缎带，颇有些道教服饰的余韵。有着起义推翻统治阶级野心的张角，自然有想当皇帝的想法，不过虽然周身尽是金黄色的点缀，他的衣着比起刘备这样的“汉室正宗”，至少在图案的应用上显得更为低调些——也许正是因为道家讲求的是清修无为，然而这一点又与他的权欲相争之心有所矛盾。所以说张角的这一种矛盾纠结，也非常全面地体现他的身上，如龙纹应用于胸前的护心镜图案上，以及内里金黄



罩衫的下摆。他外衣底色是较为深沉的紫色，上面的花纹为抽象化的卷云，袍袖滚着道金色的边，腰间是较宽的束腰，正中还有块类似游方道人做法降妖除魔使用的照妖铜镜，只是装饰性质肯定大于实用功能，兴许象征着道家的太极理论，而小小铜镜左右两侧，分别有两块兽头，二二得四，正好暗合了道家中分守四方的四象——“朱雀、玄武、青龙、白虎”。铜镜下坠有三块铜牌，又好比道家“一气化三清”中所说的“玉清、上清、太清”三位尊神，即是指代三个法身，暗指自己肉身凡体通神，不灭不毁。

结合这样一种服饰论述，综合看来，张角虽然在衣着上为他的道家身分原因，让自己匆匆忙忙地披上了一层近乎神化的外皮，而他的本质还是还是一个起义者，一个竭尽全力想要掩饰自己想做皇帝梦的凡人。至于他的王霸之气，他的通天之能，不过都是裹在这袭虚伪道袍下的一个虚幻的影子罢了。

跃然纸上

探寻漫画中的游戏世界

文 多边形、九兵卫、雷电　美编 NINA
特别协力 levelup.cn 六段音速

特别企划 SPECIAL FEATURE



漫画，历久弥新的文化表现形式。游戏，开创时代的互动娱乐形式。

游戏迷必是漫画迷，这几乎已经成为所有玩家的共识，已经有无数经典漫画被改编成游戏，《龙珠》、《海贼王》、《火影忍者》……数不胜数，在市场上受欢迎程度比起原作来也是过犹不及。在国内亦有不少玩家通过游戏认识了这些优秀的漫画作品。

而将游戏改编为漫画，在海外也早已是这两种产业互相联姻的爱情结晶。《潜龙谍影》、《战争机器》、《怪物猎人》、"《传说》系列"等名作，不仅吸引了大量游戏迷慕名而来，而且还带来了很多通过漫画而喜欢上这个游戏的漫画迷。

游戏与漫画，这两种艺术的互相延展与交集，给众多游戏迷与漫画迷更为丰富的体验与享受。如果说游戏中的漫画世界是静态艺术的互动体验，那么漫画中的游戏世界，则是互动娱乐的艺术享受。

阿什利·伍德 ~~小岛秀夫~~的《潜龙谍影》

提起"《潜龙谍影》系列"，在众多玩家脑海里第一个蹦出来的词一定是小岛秀夫。的确，作为这个系列的生父，小岛秀夫一手将这个系列发扬光大，并创立了"潜入型"动作游戏这个全新的游戏类型，其最新作PS3版的《潜龙谍影4 爱国者之枪》更是成为次世代游戏的标杆之作。而在漫画界，还有另外一位被称为"漫画MGS之父"的人并不为广大玩家所知，那就是著名的插画家阿什利·伍德(Ashley Wood)。

阿什利·伍德可以说是在漫画界、影视界和游戏界都蜚声海外的澳大利亚籍著名插画家，他至今仍和他的妻子与三个孩子外加一只猫住在澳大利亚。从业十五年以来，他与很多出版公司与娱乐公司都有过非常密切的合作，包括梦工厂、华纳兄弟、索尼、Konami、Marvel Comics等世界知名企业，他的作品曾出现在书籍、电影、杂志、漫画、电视和游戏中，并屡屡在国际上获得大奖。

2004年，Konami出面邀请阿什利·伍德将旗下大受欢迎的游戏作品PS版《潜龙谍影》一代改编为漫画作品，本身就是一位游戏迷的伍德很爽快地就答应了下来。第一部作品基本上没有对原作做出任何改动，直接按照游戏所表述的情节将传奇特工索利德·斯内克在影子摩西岛上的行动以漫画的方式表现了出来。双方第一次的合作总体来说是完美的，但是对伍德这样一个充满了创作欲望的人来说，仅仅是重复别人的工作并不能令他满意。

第一部漫画在市场上大受好评，许多"伍德迷"在看完这部漫画后都拿起了游戏手柄，而不少"MGSer"则纷纷慕名而来，再度重温了他们心中的经典游戏。于是第二部漫画的改编计划在《潜龙谍影2 自由之子》的开发后期就启动了。

由于第一部的畅销，伍德在第二部漫画启动前就向Konami提出了希望能加入自己原创内容的建议，在经过小岛秀夫同意后，第二部与游戏同名的漫画便开始制作了。与前作一样，续作同样分为12个章节连载发行，玩家们几乎是在结束了《MGS2》的游戏后就立刻在市场上买到了这部漫画（一代漫画是在游戏发售很久后才出现在市场上）。由于众所周知的原因，在当时，玩家们对二代剧情以及主角的设定也是颇有微词，而这部打着"以另一个视角来审视《MGS2》"的漫画引起了很多人的兴趣，漫画以全新的视角与全新的叙事方式，为大家展示了一个完全不同的《MGS2》世界，在市场上大受欢迎也是预料之中的事情。

小岛秀夫本人对这两部漫画的评价也非常高，并曾亲自将这两部漫画制作成"电子漫画小说"，在阿什利·伍德原作的基础上，经过合理的剪辑与重新制作，让整个漫画"动"了起来。伍德在获悉小岛秀夫的计划后非常有兴趣，并停下手里所有的工作，全力配合小岛秀夫对这两部漫画进行改编与重制，在保留所有漫画元素的基础上，让整部作品成为一部互动性非常强的电子漫画，这也是以前从来没有实现过的漫画表现形式。

阿什利·伍德的画风与用色习惯与《MGS》的世界观与原画设定有着异曲同工之妙，粗犷、大开大合的用笔方式让整部漫画看起来非常有气势，同色系色调的大面积运用让整个漫画充满了一种神秘的朦胧感。与其他美式漫画那种细腻的画风与鲜艳的颜色相比，伍德的笔下的《MGS》显得非常另类，静态的画面却给人一种动态的快感，更加电影化的分镜方式有着一气呵成的阅读感，给人一种非常震撼的感觉，并且值得反复品味，可谓是游戏漫画精品中的精品。





他不是一个人在战斗，他不是一个人！





提起《街头霸王》这个响当当的名字，人们总是会和 Capcom 这家公司联系在一起，然则在漫画界，《街头霸王》这个名字却是和一家叫 UDON 的工作室有着更加密切的关系。乌冬面是日本一种传统食品，而 UDON STUDIO 的名字正是来自这个著名的美食，这一点从工作室的 LOGO 上就能看到（一个俯视角度的插着筷子的碗）。

这家著名的漫画工作室有着二十多名成员，其中不少都是已经已经成名的漫画家，他们大多数来自东方的一些国度：中国、韩国、日本、越南等，也有来自俄罗斯、中东甚至美国和欧洲一些国家的漫画家，正是因为来自不同地区，有着不同背景和不同风格的漫画家组合在一起，UDON 的作品才充满了多样化的风格，受到全世界漫画迷的喜爱与追捧。

UDON STUDIO 成立于 2001 年，不过在那个时候它还没有什么名气，直到 2003 年，UDON 从 Capcom 公司获得了"《街霸》系列"的漫画改编权，这可以说是这家工作室的转折点，并从此以后一发不可收拾，创作了多部与《街霸》相关的漫画作品，几乎成了 Capcom 的《街霸》御用插画工作室。不仅如此，前不久在 Xbox LIVE 和 PSN 上发售的《超级街头霸王 II X 高清混合版》，正是由 UDON 担任了人设，精美的画风与流畅的动作令这部经典名作焕发了全新的光彩。而 UDON 参与过设计的游戏还有 NBGI 的《灵魂能力 IV》与 Capcom 的《街头霸王 IV》等作品。

在 UDON 制作十余部的"《街霸》系列"漫画中，可以说部部都是精品，除了正统系列的《街头霸王 I、II、III、IV》之外（第四部正在连载中），还有外传性质的《街头霸王 Alpha》（即日版的《街头霸王 Zero》），以及个人传记性质的《街头霸王 樱传奇》、《街头霸王 春丽传奇》和《街头霸王 III 隆》等作品（《春丽传奇》正在连载中），这些作品都获得了全世界"街霸饭"与漫画迷的喜爱。

UDON 的整体风格非常细腻，用色非常鲜艳与讲究，虽然大部分都是来自东方的漫画家，但是画风却很贴近美式漫画的风格，这也是 UDON 的漫画能在全世界受到欢迎的主要原因。由于有着多位画师共同创造作品，所以 UDON 的漫画在风格上也充满了变化，不同画师笔下的人物都有着各自的风格，但是在整体上却又有着若隐若现的共性。作为这个世界著名格斗游戏的漫画版，这个系列的漫画对游戏的世界观与人物背景故事起到了非常重要的补充作用，也令这些游戏中格斗家们的形象更加丰满，更具有故事性，让玩家在游戏的时候能够更加投入 。

"钢之魂"旗帜下，以"Z"之名聚集！





《超级机器人大战》，也就是通称的《机战》，不用我多讲，想必对 ACG 稍有了解的人都不会对这个名字感到陌生。"《机战》系列"自从 1991 年第一作诞生以来，在衍生出以核心 FANS 群为主要服务对象的"α系列"、以年轻玩家为目标的任天堂掌机系列以及大量独立作品的基础上，进一步创造出了不依靠其他已有作品且不存在著作权问题的"原创世纪系列（OG 系列）"。

不了解《机战》历史的人或许会觉得，把一大堆机器人动画拼凑在一起组成的游戏充其量是个大杂烩，但实际上"《机战》系列"在诞生至今的这 18 年里，对电视游戏业乃至日本 ACG 产业所产生的影响早已超过了一款游戏的范畴。首先，让多部作品中的角色混杂交错登场的形式吸引了更多新生用户，为策略角色扮演这种在当时受众十分有限的游戏类型开启了新的发展方向；其次，它的成功也反过来促进了机器人动画的发展，通过对许多早期机器人题材动画的收录，使那些现在已经少有人问津的经典作品被重新评价，让它们借助游戏为平台得以再次闪光。

作为该系列家用机平台上最新作的《机战 Z》，既是对过去传统的继承，也标志着一个新系列的开始。不仅在战斗动画、背景视效和画面解析度等方面创了新高，在系统方面也尝试了一些新的手法，而且是当时"《机战》系列"中收录新参战作品最多的一作。从很多方面来说，《机战 Z》都可以算是一部充满新意的作品，而以它为基础改编的这部漫画短篇集也是如此。《机战》漫画至今为止已经推出过不少，其中也有类似《机战 OG 编年史》这样的短篇连载。这次为大家介绍的这部《机战 Z 漫画短篇集》共收录了 16 位漫画家的作品，他们以各自不同的视角和迥异的画风，串联出了一个与众不同的《机战 Z》的世界，势必会带给你前所未有的新鲜阅读感受。

正因为是《机战》，所以这部短篇集采用的大多是原创剧情，形式上则以笑料充足的恶搞系和描绘机器人打斗的热血系为主，另外也有部分四格作品。玩家们可以从中感受到"《机战》系列"所特有的多元化色彩，体验来自不同作品中众多人气角色们之间相互交流和碰撞的乐趣。作画方面，由于《机战 Z》游戏原作收录的作品中以 70、80 年代和 2000 以后的机器人动画居多，所以登场人物的原始设定风格差异很大。这部短篇集所收录的 16 位作家的作品，在弥补由这种差异所带来的不协调感时，采用的做法也可谓各有千秋，有的通过二头身和 SD 化实现风格的统一，有的则干脆像游戏一样保留原作画风，至于哪种更好，还是交给各位读者大人们来评判吧。



战争的齿轮未曾停止转动

《战争机器》的故事发生在科幻味道十足的未来，地点是一个人类的殖民星球，上面的伊姆能源是炙手可热的资源，维安政府联盟控制着整个星球，然而“浮现日”之时，兽族从星球地底出现，星球上的人类都撤退到有黎明之锤和坚固的花岗岩保护的贾辛图高原这个人类最后的庇护所中，而兽族一直未曾组织过对贾辛图高原的攻击。游戏的剧情发生在“浮现日”的 14 年之后，主角马库斯·菲尼克斯带领 Delta 小队作为人类最后的希望，成功绘制出了兽族的整个地底通道地图并引爆了光子炸弹。这虽然没有完全消灭兽族，但是在一定程度上拖缓了兽族侵袭的步伐。





漫画《城陷》的故事发生在光子炸弹引爆两个月后，游戏中的人气角色马库斯、多姆、柯尔几人都出现在故事中，而这次并不是从马库斯这个铁血战士的眼中观看整个世界，而是以另外一个人物——杰斯的视角，来看待发生的一切。马库斯已经成为了偶像级的人物，因为他的存在和之前由他引领的决定性胜利，人类才得以继续生存在这个星球上，而杰斯就是马库斯的崇拜者，他为能够和自己的偶像并肩战斗而感到骄傲和自豪。而兽族的入侵让殖民星上的每个人都难以过上和平的生活，漫画从一个吓唬小孩子的恐怖兽人故事开始，讲述着这个有着失去亲人的痛苦回忆的男人如何与大家熟悉的人物共同战斗，并在一次次战役中成长的故事。

完全继承自游戏的世界观和人物设定，使得漫画中的一切看起来都是那么熟悉，但是以美漫那种特有的粗犷线条和丰富的环境细节刻画方式，又能让你得到一种只有在静止画面上才能得到的独特感受。面目狰狞的兽人脸上坑洼的皮肤在纸上表现得一清二楚，分镜表现的火爆战斗过程用得相当娴熟，其中仍旧是鲜血喷涌，电锯狂舞，断肢、掉头、拼电锯，这让漫画和游戏一样成为限制级作品，而也正是这些让 FANS 疯狂的设定让漫画有了和游戏一样的滋味。而从一个新的人物的眼中看到大家熟悉的角色是一件有趣的事情，他们表现得更加成熟而且有大将风度，对于杰斯的心理描写也非常精彩，充分体现了战场上战士的心理斗争过程。如果你想从另外一个感情更细腻的方向了解这款你喜爱的热血游戏的话，这部结合了血腥战斗和心路历程的漫画是一个不错的选择。

小猫永远陪在你我身边！

每个人都有自己的猎人生活，每个人都有自己的狩猎故事，这就是“怪物猎人”的世界。

最近这几年，“猎人”风暴大行其道，“怪物猎人”已经不单纯只是一个游戏的名字，而是成为了一种新兴游戏文化的代言词。不仅仅是在国内，在有着悠久漫画历史的日本，《怪物猎人》更是少不了很多漫画家的眷顾。毕竟《怪物猎人》游戏本身便极为强调玩家个性，自由创作的漫画无疑能更好地诠释这一主题。

和强调故事连贯性的普通单行本漫画不同，《怪物猎人》的漫画题材要宽泛得多，形式上也基本以四格为主。不过这里也要提醒一下大家，四格所讲述的狩猎趣事内容并不是完全独立、互不相关的，它们在时间以及情节上也会有相对应的联系，四格只是让每一页的漫画显得更加精巧和紧凑，作者想要表达的主题以及具体看点也会比较集中。这也是四格漫画的一大优势所在。

故事方面，小猫们所占的戏份非常多，我们把《2nd G》中新增的猎人猫和照顾玩家饮食的猫厨师称为《怪物猎人》的第二主角也一点不过分。这些可爱的小家伙们在“怪物猎人”的世界中，并非是像生活中宠物一样的存在，而是玩家们的好助手、好拍档。虽然在游戏中我们和这些小猫们并没有太多的语言交流机会，但是到了漫画中，发挥空间就很大了。在漫画创作者的笔下，小猫们的形象进一步得到了活化，它们也无形中让我们释放了积蓄压力，紧张激烈的狩猎也因此而变得轻松不少。

如果你是一名“猎人”，看了这样的漫画一定能让你会心一笑，因为其故事中的每一个素材都源于游戏。“什么嘛，这样的事情我也遇到过啊！”就是如此简单的小小共鸣，也是联系着千千万万玩家的猎人情结。只要胸怀“狩猎之魂”，我们每个人都是一名猎人！





揭露角色们背后的故事





尽管已经是 2005 年发售的游戏，但《深渊传说》在玩家中的人气一直不低。其出色的战斗系统是游戏获得成功一方面，而优秀的人物以及剧本设定也是很多 FANS 所津津乐道的另一大热门话题。

作为“《传说》系列”首次被改编为长篇动画的作品，《深渊传说》精彩的剧本起到了至关重要的作用，其带来的商业价值也可见一斑。除了游戏和动画，《深渊传说》也推出过官方小说和外传漫画，评价都非常不错。而这次要为大家介绍的，便是由日本漫画家新人玲衣以及游戏原剧本作者实弥岛巧所共同创作的这部《深渊传说 外传》。

既然是 NBGI 指定的惟一官方漫画，作品本身的素质当然有所保证。对于玩过原作的 FANS 来说，很多游戏主线包括动画版中并未涉及到的内容，我们都可以在漫画中得到补完，这也是《深渊传说 外传》最大的存在意义。

由于外传漫画本身的剧本同样由游戏的编剧撰写，所以大家如果担心其故事和本篇之间的分歧过大，那么便可以打消这样的顾虑了。单独进行创作的外传以游戏中的人物设定为基础，每一部都以一名或多名角色为中心，围绕着他们来讲述本篇背后不为玩家们所知道的故事。伊昂的复制品、阿修的过去等等，包括一些角色之间的秘密关系，都会在外传中得以解明，这一点也是最吸引 FANS 关注的地方。

从漫画本身来说，出彩的剧情方面也并不是惟一的看点，作者对整体氛围的渲染拿捏得比较好，战斗场面也非常精彩，即使是没有接触过游戏的人，也能被这部漫画所吸引。至于本作的 FANS 嘛，那就完全没有任何理由错过本作啦！

异类的灵魂救赎之路



《寂静岭》这个拥有一定深度和广度的游戏作品属于比较容易改编成电影、漫画这类题材的相关作品的一类，但是因其太过诡异的风格使得画家很难落下第一笔。

首先，要想画好这个雾中的寂静岭，尤其是这个在游戏中已经被刻画得栩栩如生的诡异小镇，对于每一个画家都是一种挑战，如何寻找已有的意向和自己的创意之间的完美结合点成了最大的难题。不过每个人心中都有自己的寂静岭，那个充满黑暗的地方，是每个人的赎罪之旅，画家可以尽情地将人物扭曲，各种异样的怪物都可以肆意地跃然纸上，所以又可以说这里没有既定的套路。

其次，《寂静岭》这个宗教色彩较浓、以挖掘人性为主的题材，首先要有一个切合寂静岭主题的好故事，才能有一个好“寂静岭”。而由 Scott Ciencin 撰写的一个个外传性质的故事，在不同的画家笔下展现出完全不同的风格，美式漫画中抽象的写意画风和跳跃性的故事叙述方式让本来就扑朔迷离的故事显得更加复杂，很多剧情的关键点都像游戏中一样留下了一定的空白，这给人更大的想象空间。

在多部由 Scott Ciencin 绘制的《寂静岭》漫画中，最具代表性的无疑是《寂静岭 亡灵之间》这部中篇漫画，它讲述的就是非常典型的寂静岭故事。走不出自己的负罪感的男人杰森，梦中一直见到自己最难忘记的经历，冥冥中被召唤到寂静岭，这里他看到自己曾经出生入死的同伴亚伦，看到认为自己愧对的人，如何面对他们和自己是漫画中探讨的问题。亡灵是本篇中最主要的意向，赎罪的行程如游戏中一样，充满鲜血和死亡。而漫画中另外一个主要人物达莉亚除了拥有和游戏中的重要人物一样的名字外，也代表着一种精神崇拜，她又有些像《寂静岭 2》中的那些 NPC，是独立于主角之外的人物，但是在寂静岭中与主角产生了交际，并成为杰森看清事实，理清自己的生活的重要线索。

漫画中延续了游戏的很多要素，怪物的设定大都源自游戏，但是又比 3D 画面表现出的怪物拥有更广的扩展空间和视觉冲击力。还有血图腾这些游戏历代都不可缺少的要素也成为漫画中重要的一环。

但是因为美漫的特点，加上寂静岭的深邃世界观，想要读懂这部漫画，要首先弄清以下几点：

1. 无罪之人一般是不会错入已经荒废的寂静岭的。也就是说寂静岭内受到亡灵威胁的都是有罪之人。

2. 寂静岭是负罪之人的赎罪之旅，他们在此见到的都是自己脑海中意向出的事物，也就是说，在此所见一定程度上是内心的真实反映。

3. 没有对错，没有真正的结局，没有真正的真相，一切都是相对而生的。

只要无罪判决！

作为 Capcom 旗下最具代表性的文字冒险游戏品牌，“《逆转裁判》系列”自从八年前诞生至今，先后辗转任天堂的 GBA 和 NDS 两大掌机平台，已经推出过四个正统续作，在玩家当中积累了相当高的人气。提到“逆转”二字，即便是没有接触过这个系列的人想必也不会感到陌生，而那句经典的“异议あり（我有异议）”，在玩家当中更可以说是无人不知无人不晓。至于游戏中法庭论战的精彩场面，也没少成为各种动漫作品争相模仿和恶搞的素材。说到这里，大家可能立刻会想起 TV 版动画《凉宫春日的忧郁》中，团长在“孤岛症候群”一集里模仿成步堂龙一推理断案的搞笑镜头。

虽然不像 Capcom 的许多大牌作品一样曾经被动画化，但“《逆转裁判》系列”从 2006 年起就已经有了自己的官方漫画。漫画版《逆转裁判》保留了许多游戏中的精髓内容，破案和推理的原创剧情设计的也很精彩，但由于在时间和部分背景设定上与系列的正统作品存在矛盾，因此在许多忠实 FANS 看来尚不完美。

现在，由 Capcom 和“《逆转裁判》系列”开发小组共同监制、15 位漫画家联合创作完成的《逆转裁判 4 漫画短篇集》终于问世。与之前漫画版集中讲述成步堂龙一与绫里真宵经历的一系列诡异案件不同，本作在表现形式上更加灵活，氛围也更加轻松。全篇没有恐怖的凶杀和复杂的推理，有的只是一个个短小精悍而又笑料百出的小故事，可以说是一部只有无罪判决的《逆转裁判》。

15 位漫画家，在他们各自的短篇中融入了对这款游戏的独特理解以及自己独到的风格，作画的整体素质普遍比较高。前半部分由于二头身的角色形象出现的比较频繁，不免让人觉得有些过于“可爱”像是少女漫画，但从中还是不难感受到作者的细致用心。剧情方面，本作收录的几部短篇与游戏原作故事挂钩较多，但风格上如之前所说，以讲述《逆转裁判 4》中登场角色们搞笑的生活片段和不为人知的奇闻轶事为主。王泥喜在本作中可以说是吐槽能力觉醒，但美贯还是一如既往的可爱，而茜也照旧痴迷于花林糖无法自拔，雾人和响也这对兄弟此次反而有不少令人大感意外的耍宝场面出现，倒是裁判长犯傻的戏份比以往大有减少……

总的来说，这是一部与众不同、令人感觉耳目一新的短篇集，是一部可以让《逆转裁判》的 FANS 坐下来，轻松地欣赏并会心一笑的作品。如果你没玩过这个系列也没有关系，众多生动有趣的故事同样能够调动你的笑神经和幽默细胞，因此值得推荐给所有喜欢日式漫画的人看。





编后语

游戏漫画世界丰富多彩，以上介绍的只是沧海一粟，还有更多更精彩的作品未能一一详述，留待各位读者自己去慢慢发掘。游戏漫画不仅仅是一种对原游戏世界观的补充与挖掘，更多时候是一种拓展和深入，在玩过紧张刺激的游戏之后，慢慢地再品味一遍漫画，自然别有一番感受。漫画中的游戏世界，自有一道精彩的风景！



生化危机5 剧情小说（下）

上期提要

已经加入BSAA的克里斯·雷德菲尔德，因为调查一桩与一名叫做艾尔文的人有关的生化武器交易而来到了非洲，BSAA西非分部的谢娃·阿诺玛是他这次行动的搭档。除了这起事件外，克里斯心中还有一个私人任务，那就是调查已经失踪多年老搭档——吉尔·瓦伦蒂安的下落。随着调查的深入，克里斯逐渐发现这两起事件之间有着千丝万缕的联系，而吉尔很有可能就在他们发现的制药公司三胞企业的生化工厂里。终于，克里斯找到了属于吉尔的培养皿……

文 多边形 美编 anubis

Chapter FOUR

培养皿缓缓开启，满舱的药液倾泻而出，吉尔并没有在里面。

我愣了一会儿，不知道是喜是悲，失望与安慰交织在心头。我稍稍舒了一口气，但也令我更加担心她的安危。"该死！她究竟在哪儿？"

"雷德菲尔德先生，"身后的电脑屏幕上突然出现了一个女人。"您的大驾光临真是让我们荣幸备至。"

"她就是艾克塞拉·琼尼，她不是为三胞公司做事的吗？"谢娃认出了这个女人。

"不错，你们果然是有备而来。"艾克塞拉轻蔑地笑着。

"吉尔在哪里？！"我向她质问到。

"吉尔……就算我知道，你觉得我会告诉你吗？"艾克塞拉显然是知道点什么。"你们完成任务后早就该离开了，这儿没有什么值得赔上你们的小命。"说完这句话，她切断了通讯。

"她撒谎，她一定知道些什么。"谢娃也与我有同样的预感。"不过……全球制药企业的高官怎么会出现在这里？"

我与谢娃有着同样的疑问。看着屏幕上吉尔的照片，我相信答案就在不远的前方。"该是揭开谜底的时候了……"

整个研究所的结构远比我们想像得还要复杂，不仅道路曲折，房间错乱，并且手持武装的卫兵比手持玻璃瓶大砍刀的村民要凶悍不知道多少倍，相比之下视觉不甚发达的舔食者似乎要比它们更容易对付一些。

越走越深，一路所见让我不寒而栗，这里的生化实验无论是规模还是深入程度都已经到了超乎想像的地步，如果说当年安布雷拉开启了生化武器这扇大门的话，那么三胞已经完成了整个建筑的结构，这令我在BSAA所评估过的资料都如同废纸。

在一间大型实验室里，似乎刚刚进行过生化实验，一具男性人类的躯体还"坐"在实验椅上。我们正要上去看个究竟，一个熟悉的声音从喇叭里传来："哟，你们还真来了。"

"艾克塞拉……"她就在实验室上方的观察间里。"吉尔在哪儿？！"

"吉尔、吉尔、吉尔……你怎么跟个复读机似的。"艾克塞拉一脸的不屑。"你们追寻Uroboros这么久，它就在这里，慢慢享受吧。"

话音未落，那具躯体突然站了起来，身体扭曲着，从内部钻出一些类似触手的生物体，就像袭击Alpha小队的那一团"蚯蚓"一样，缓缓向我们走来。这难道就是Uroboros？这已经远远超过"病毒"的概念，这完全就是一种生化武器！

"Uroboros果然是新的生化武器，你们打算把它卖给恐怖分子吗？"谢娃向艾克塞拉问到。

"想法不错，可惜不对。"看上去艾克塞拉并没有撒谎。"它基于始祖病毒，但不是生化武器，而且我压根就没有卖给恐怖分子的打算。"

"那你想用来干嘛？"我实在想不到除了卖钱之外，他们还能有什么更"崇高"的目标。

"进化，它就是贤者之石。"艾克塞拉说出一些我实在听不懂的词。"它将选择合适的DNA进化到新阶段，我的想像力加上他的协力，现在终于成为了现实。"

"进化？你到底在说什么？"我已经不想再听她胡说八道了。

"你很快就会知道了，大家都会。"说到这里，刚才那团"蚯蚓"忽然发生了剧烈的变化，更多的生物体成长了出来，就和当时我们在地下室看到的一样，但显然这个更大更具攻击性。那具躯体痛苦地扭曲着，很快被"蚯蚓"所包围，这难道就是Uroboros的"进化"？

"真可惜，看来他并不合适。"艾克塞拉阴阳怪气地看着下面的情形。"只有合适的人才能进入新世界。"说完这句话，她和她身后那个神秘的蒙面人转身而去，只留下我和谢娃。

"艾克塞拉！等等！"可显然，我们需要先对付眼前的麻烦。虽然我们已经不是第一次面对这个怪物，但这次要比上次麻烦得多，它那随意伸展的触手随时可以要了我们的命，我们只得在狭小的实验室里寻找生存的角落，普通的武器对它来说已如隔靴搔痒。

实验室的紧急广播提醒了我们，为了预防这种生物突变的意外情况，这里早已配备了火焰喷射装置，但对于我们来说，仍然是非常麻烦的事情，这可不是什么意外，这是艾克塞拉给我们设好的陷阱！

在一次又一次火焰的熏烤之下，这个"怪物"终于暴露出了致命的弱点，看似无敌的它瞬间变得不堪一击，但我们也几乎命丧其手。但这更加坚定了我们要一查到底的决心，因为一旦这种生化武器流入到黑市或者被投放到战争中，那将是全人类的灾难。

戒备森严的研究所无法阻挡我和谢娃的脚步，很快我们又发现了另一座地下遗迹，这令整个研究所的气氛变得更加神秘，现代科技与古代遗迹的组合，总会多少带来一些令人起敬的肃然，然而在这里，只有生化武器的恐怖弥漫在整个设施之中。

一扇带有三胞标记的铁门，矗立在遗迹的大门前，显得极为不协调，也许推开大门，我就能找到答案。可惜大门背后没有答案，只有艾克塞拉。

"艾克塞拉，给我站住！"终于可以和她面对面了。"吉尔在哪里？！"

"吉尔？我可以告诉你，也可以不告诉你。"艾克塞拉心怀鬼胎地回头对我们笑着。

说时迟，那时快。我忽觉头顶有风，抬头一看，那个神秘的蒙面人正从空中向我们袭来。我扭头躲过了第一下，正要举枪，神秘人已经一脚踢来，架开了我的手，然后一边钳制住谢娃，一边用腿干扰我的反击。动作之快令我毫无还手机会，敏捷的身手让我想起当年的威斯克，莫非他们有什么联系？

不过神秘人毕竟双手难敌四拳，虽然能够灵巧地躲避我们的每一次反击，但我的一颗子弹无意中擦中了神秘人的面罩，或许是担心真相暴露，这个神秘人以几个灵巧的后空翻躲开了我们，用手盖住了差点就掀开的头罩。

"你一点都没变啊。"还未等我进一步有所举动，一个令我浑身一颤的声音出现了，伴随着声音走下楼梯的，是一个我绝对无法忘记的人，我以为他已经死了，可他就这么活生生地站在我的眼前——阿尔伯特·威斯克。

"威斯克！你果然还活着！"之前缠绕在心头的不祥预感变成了现实，这是我最不愿意看到的一个人。

"我们上次见面是在斯宾塞庄园，对吧？"威斯克慢慢走下楼梯，来到蒙面人的身后。"这真是家族大团圆啊，我想你一定很想念我们吧？"

"我们……？"我不明白威斯克为什么要强调"我们"这个词。

"你的反应真是太慢了。"威斯克蔑笑着，缓缓将蒙面人的头罩拉下，这个神秘的蒙面人终于露出了真面目……

就在这个瞬间，我整个人都彻底地呆住了，全身的血液都好像凝固了一般，脑海里像幻灯片一样不断在闪回过去的事情，而我眼睛所看到的事实确实是我一直以来期盼的，但我却怎么也无法令自己相信，站在我面前的这个神秘人，是——吉尔·瓦伦蒂安！

"吉尔……"她的的确确是吉尔，只是发色已经不再是当年的褐色，一头金发让她的脸庞显得更加消瘦，而最令人奇怪的是她的眼神，丝毫没有吉尔的神气。"吉尔，是我！我是克里斯！"

"什么？"谢娃也很吃惊。"你确定这是她？"

还未等我继续问个究竟，吉尔甩开身上的斗篷，又继续向我和谢娃袭来，动作之快，下手之狠，一点也不像我认识的吉尔。而她也似乎根本就听不进我的声音似的，好像从来没有见过我，也根本不认识我，任凭我的呼喊也无动于衷。而我也不忍心还手，我想就算她打死我，我也不会对她动一根汗毛，因为我相信如果我和吉尔换个位置，她也会这么做的。而我所能做的，只能是在她凌厉的攻势下，拼尽全力呼喊她的名字，试图让她从迷失的状态中清醒回来。

我的信念得到了回报，吉尔不会是那么容易屈服的人，一定是威斯克耍了什么手段。她的眼神开始发生变化，虽然她的脚还是结结实实压在我的脖子上，但是她的眼睛告诉我，她在和某种东西挣扎。"吉尔！醒醒！吉尔·瓦伦蒂安！"

"克……克里斯……"吉尔终于认出了我，她松开了死死钳制住我的手，退到了一边，摇着头，仿佛在试图摆脱什么。

"真不错，这种状态还在抵抗。值得表扬，但这是徒劳！"一直在一旁看好戏的威斯克不声不响地掏出手机，按下了某个按键，吉尔突然痛不欲生地跪倒在地。"没时间玩游戏了，克里斯，我有正事要办，你就看着她受罪吧。"说罢，转身走进了电梯门。

我更加担心吉尔的安危，但她目前的状态我似乎也帮不上什么忙。她双膝跪地，双手痛苦地在胸前抓着，猛然间她撕开了胸前的衣服，一个奇怪的红色装置露了出来。与此同时，她又恢复了之前凶狠的眼神，充满煞气地盯着我和谢娃。

"她胸前那是什么？"谢娃想从我这里得到答案。

"管它是什么，我们得把那玩意儿取下来！"我觉得这个东西是影响吉尔的关键所在。

我引诱着吉尔向我攻来，谢娃趁其不备从背后反擒住她的双手，我趁机去拔取她胸前的那个装置，而这个装置竟然安装得如此之紧，已经深深地嵌入了吉尔的身体里，我甚至都有点下不了手。

"你不把这东西取下来，她是不会恢复的。"谢娃及时提醒了我，如果不拿掉这玩意儿，吉尔永远也无法清醒过来。我只能一遍又一遍的呼喊着她，一次又一次尝试剥离那个东西。终于，在费尽九牛二虎之力后，这玩意儿脱离了吉尔的身体。吉尔如虚脱一般，躺倒在地上。

我轻轻抚起我的搭档，让她躺在我的怀里，消瘦的面庞让我几乎落泪，我不敢想像她经历了什么样的磨难。那玩意儿似乎是一种注射装置，用某种药物控制着吉尔，令她无法控制自己的神智。

"吉尔，你没事吧？"看着她慢慢睁开的双眼，我轻声地问候着她。

"克里斯……我很抱歉……"吉尔无力地对我说道。"虽然我很清醒，我没法控制我的动作，原谅我……"

"没事，没事，别往心里去。"我安慰着她。

"听着，我没事。"她想站起来，我用肩膀把她扶了起来。"你们俩一定要阻止他。"

"我们不能把你扔在这里！"刚刚和吉尔团聚，我不想又一次与她分离。

"你必须要去，这是你惟一的机会！"吉尔异常坚定地对我说。"如果威斯克成功了，Uroboros将蔓延全球！上百万的人会死去！"

"我明白，但……"我知道肩上的重任，但是吉尔的安危也是我放心不下的。

"我没事！"吉尔看出了我眼中的担忧，她想让我放心。"你必须要阻止他！

克里斯！你是惟一能做到的人！现在还不晚，你不相信你搭档了吗？"她把双手搭在我的肩上，看着我的眼睛说道。

我知道了，如果我不继续向威斯克追去，那才是辜负了吉尔的一片苦心，而她之前吃过的所有苦头，也将白费。我没有说什么，看了看吉尔，给了她一个坚毅的眼神，转身向电梯走去，在电梯门关上的刹那，我看到吉尔露出了一丝微笑……

电梯里，谢娃告诉我，刚刚吉尔对她说："照顾好他，他是我惟一的希望。"差点让我泣不成声。

Chapter FIVE

电梯直通向地面，外面正是夕阳西下的时辰，远处的海港停靠着一艘巨型油轮，眼尖的谢娃看到了正在登船的威斯克与艾克塞拉。

"该是结束这一切的时候了，我们走吧。"说罢，我与谢娃迅速向油轮靠近，避开看守的士兵，在油轮启航前登上了这个大家伙。

油轮内部也是危机重重，威斯克似乎知道我们会跟过来一样，安排了重兵把守，也不知道他想用这油轮干嘛。

在一个房间里，我们发现了艾克塞拉的踪迹。她似乎并不知道我们的前来，正在收拾着两个手提箱，而我们的出现吓了她一大跳。"不许动！这里在搞什么鬼？"

"关你们什么事？"艾克塞拉有点惊慌失措。

"你没得选择，快说！"我们举枪向她逼近。"威斯克在哪儿？"

"如果你们能规矩点，或许我会告诉你。"说罢，她抓起桌上的两个手提箱转身就跑，谢娃的子弹击中了她手中的一只手提箱，而她根本顾不上这些，夺路而逃，并反锁上了舱门。

散落在地上的手提箱内，放置着几支针剂，标签上写着"PG67A/W"。谢娃捡起来，仔细端详，也看不出个什么究竟。"克里斯，这是……？"

"不管是什么，都是艾克塞拉想保护的东西。"这些深藏的秘密中，一定还有威斯克不可告人的目的。

很快，我们来到了油轮的主甲板上，一股浓烈的尸臭几乎将我和谢娃熏昏过去，而眼前的一幕让我们不寒而栗：堆积成小山的尸体耸立在甲板上，四处散落着零零散散的尸体，就好像胡乱堆积的货物一样，这些显然都是威斯克拿来用作人体试验的，天知道他到底滥杀了多少无辜的生命？！

一旁，一个熟悉的身影踉跄着出现在我们面前，表情痛苦的艾克塞拉用不解的眼神自言自语到："为什么……我做了这么多……都是为了你……"

未等我上前去问个究竟，天空中传来威斯克的声音，他用广播喇叭向我们说着："克里斯，你能来我真高兴。别担心，你的任务很快就要完成了，Uroboros诞生的前夜已经来临，六十亿痛苦的挣扎将诞生新的平衡！"

痛苦不堪的艾克塞拉已经倒地："阿尔伯特……你说过我们一起改变



这个世界的……为什么啊……"看上去，她似乎已经被威斯克所抛弃。

"他们不是同伙吗？"谢娃问到。

"威斯克是个除了自己谁都不顾的人。"我深知威斯克这人的本性。

"很快你就会明白，克里斯。哪怕只看新世界一眼也会被它迷上的，不幸的是，已经太晚了，你已经看不到明天的太阳了……"威斯克继续说着。"抱歉，艾克塞拉，看来Uroboros排斥了你，不过你还是有利用价值的，我有最后一项任务要派给你……"

随着威斯克的话音落下，倒在地上的艾克塞拉也开始剧烈地抽搐，看来她也不可避免地被威斯克注入了Uroboros病毒，而我似乎也能猜到在她身上将会发生什么。

然而，事实证明我还是没有完全了解Uroboros的威力，从艾克塞拉身上伸出的触手将那些堆积如山的尸体作为了"食物"，很快就"成长"为一个庞然大物，将整个甲板都占得满满当当。而它自然也不会放过我和谢娃，只有找到制高点才能寻找击败它的机会，我们只好一边躲避着它的围堵，一边向桥楼上跑去。

等我们跑到桥楼的平台上时，艾克塞拉——或者说这个巨大的怪物已经和桥楼一样高了，但和艾尔文等其他Uroboros变异的生化武器一样，看上去张牙舞爪坚不可摧，但它们的弱点和优势都一样明显。威斯克大概是对这种情况也有所预防，船上配备了不少重型武器，甚至包括激光制导武器，这倒是也给我们省了不少事。

硕大的Uroboros在重火力面前终于失去了威力，但我却更加担心，因为威斯克还没有露出他的真实面目，以他的性格来看，应该还有更加可怕的东西等着我和谢娃。

在桥楼的监视器上，我们发现有一艘巨大的隐形轰炸机停泊在油轮的舱体内，我忽然想起吉尔曾说过，威斯克想把Uroboros病毒释放到全世界，看来他是想用这种方式实现他不可告人的邪恶目的！

就在我们即将动身前去找威斯克算总账的时候，吉尔给我打来了电话，看来她平安无事，这是最令我欣慰的。电话里，她告诉我，威斯克的超人力量，来自一种病毒，但是这种病毒很不稳定，威斯克需要注射一种血清来维持病毒的稳定状态，而每次注射的计量必须非常精确，过少则达不到效果，过多则等同于中毒，她告诉我这种血清的标签是PG67A/W，艾克塞拉总是放在她的随身手提箱里。

“克里斯……就是这种。”谢娃的手中捏着一支PG67A/W血清注射器，这正是之前艾克塞拉遗失的，而这也将成为威斯克的最后一针。

在船舱内部的停机坪，我们找到了威斯克，他正端详着那架轰炸机，脑子里应该还在酝酿他的计划。“你的计划结束了，威斯克！这次你无路可逃了！”

“你们真的让我觉得有点烦了……”威斯克摘下他的墨镜，恶狠狠地说道。

“你为什么要这么做！你想用Uroboros达成什么目的？”我向他质问到。

“每天人类都离灭亡更进一步，我不是在毁灭世界，我是在拯救它！”说时迟那时快，威斯克已经冲到了我们眼前，我从他的眼神里看到了不可一世的杀气。

如果说之前的几场恶战都需要我们费尽九牛二虎之力的话，那与威斯克的战斗让我觉得几乎毫无胜算，他比我和吉尔当年遇见的还要强上百倍，谢娃和我都拿他毫无办法，他轻而易举地就将我们俩制服在脚下。

“越来越有趣了，是吧，克里斯？”威斯克丝毫不把我们俩放在眼里。“你真的以为你能击败我？”

“不管怎样，就算死我也不会罢手的！”我奋力从他脚下挣脱。

“这样的话，那我只好快点干掉你了。”威斯克捏紧了拳头，返身按下开关将停机坪升起到了表面，看来他要打算起飞轰炸机了。

百密一疏，谢娃趁其不备直接操起火箭筒向威斯克发射了过去，威斯克虽然猝不及防，但仍以惊人的速度，徒手抓住了飞向他的弹头！谢娃的一个眼神让我恍然大悟，赶紧举枪向弹头射击，威斯克的手中发生了剧烈的爆炸！

烟尘过后，威斯克仍然是毫发无损地站着，只是脚步有些踉跄。我一个箭步冲上去，反剪了他的双手。谢娃也是心领神会，拿起注射器，狠狠地向威斯克的脖子上扎了下去。

威斯克一声大叫，一把将我们俩推开。我也不知道血清是否起了作用，因为威斯克看起来并没有什么异样，眼神反而更加凶狠，好像要把我们俩生吞活剥了一番。

“该结束了，克里斯！”说完这句，威斯克头也不回地向轰炸机跑去，原来他是想尽快起飞！

轰炸机的发动机已经启动，飞机已经开始滑行，我和谢娃搏命狂奔，终于在货舱门即将收起的一刹那赶上了飞机。轰炸机呼啸着，腾空而起。

没想到，威克斯就在飞机的货仓里等着我。“看来我的确低估你了，克里斯！”

“少来这套，威斯克，现在没人能帮你了！”我仔细观察着威斯克的细微变化，希望血清能起作用，可事实多少让我有些失望。

“我不需要谁的帮助，我有Uroboros！”威斯克仍然是不可一世。“还有不到五分钟，导弹就会进入最佳状态，Uroboros就将进入大气层，蔓延到全世界！你们微弱的抵抗无法阻止这一切，整个世界都会被感染，新的人种即将诞生，而我就是创世主！”

“你的屁话我听够了！”我喝断了威斯克那嚣张的气焰。“你只不过是安布雷拉的另一个残渣罢了！”

威斯克也不再废话，径直向我和谢娃袭来，这次的下手更狠，招招都有可能要了我和谢娃的命。但我隐约感觉到，他的动作也不再那么连贯，偶尔也会有被我反击打中的时候，我明白，血清果然起作用了！

就在威斯克不经意的一个当间，我抓住机会，将最后一点针剂狠狠地扎进了他的身体。这一次威斯克终于有点撑不住了，脸上的表情痛苦地扭曲着，虽然他凭借毅力仍在抵抗身体的变化，但很明显他受到了重创。

“我去打开后舱门，掩护我！”我想把威斯克给扔下去，于是对谢娃说道。

谢娃用子弹逼迫着威斯克，但威斯克毕竟是威斯克，几乎就在我拉下后舱门把手的一瞬间，他的拳头也砸穿了把手开关。不过为时已晚，后舱门缓缓打开，内外压力引起的飓风吹得人根本无法站稳，我和谢娃只能紧紧地抓住任何可以抓住的东西，而威斯克也被吹得有点东倒西歪。

谢娃毕竟是女孩子，在大风的凛冽下，渐渐有点体力不支。而狡猾的



威斯克在即将滑出货仓的刹那，抓住了谢娃的脚。在这个瞬间，我忽然在谢娃的脸上看到了熟悉的眼神，似曾相识却又难以想起，这一定在哪里见过这个眼神。吉尔，我想起来了，当年吉尔奋不顾身救我的时候，就是这样一个坚毅无畏的眼神！难道谢娃也想……？

还来不及等我思考，谢娃松开了抓着立柱的手，打算跟威斯克同归于尽。不行！我不能让同样的事情发生第二次！我奋力向前扑去，牢牢地抓住了谢娃的手。我用我的眼神告诉她，我不会再让我的搭档为我搭上性命！

“我要你们两个给我垫背！”威斯克狂妄地叫着。

“你想得美！”谢娃灵机一动，掏出自己的手枪，毫不犹豫地向威斯克射击。中弹的威斯克惨叫一声，松开了抓着谢娃的手，整个人向舱外飞去，消失在天空的夜色里……

不过还没完，失去了控制的轰炸机歪歪扭扭地向地面俯冲过去，而我们对此无能为力，只能眼睁睁地看着轰炸机向火山口里飞去。很快，机翼擦中了山壁，一阵剧烈的颠簸，轰炸机迫降在火山口里，而幸运的是，它并没有直接冲向熔岩里。

我和谢娃挣扎着从轰炸机的废墟里爬出来，虽然我们现在还不知道该怎么办，但没有让病毒成功发射，也令我们有所安慰。就在这时，我又听到了那个熟悉的声音。

“多年前我就该杀了你……克里斯！”是威斯克，他竟然还活着！

“你自作自受，这一切都结束了，威斯克！”我丝毫看不出威斯克这个怪物有伤分毫。

“结束？我才刚刚开始呢！你的死期到了，克里斯！”威斯克仰天狂笑，伸手向携带着Uroboros病毒的导弹砸去，触手般的病毒瞬间就爬满了他的全身，孤注一掷的他难道已经不管自己的死活了吗？

此时的威斯克已经没有之前那么灵巧的动作，但是对于Uroboros病毒的操控却尽在掌握，他挥舞着巨大的触手，向我和谢娃逼来。我们不但要躲避他的攻击，还要小心翼翼地避开那些翻腾的熔岩。

虽然威斯克依然强大无比，但毕竟已经是强弩之末。我们脚下的岩石也在不断地融化在熔岩里，威斯克也无法抵抗熔岩的高温，我们想方设法，将威斯克诱骗到了一块不稳定的岩石上，已经失去理智的威斯克脚下一滑，整个人倒在了岩浆里……

就在此时，德坎特队长驾驶着直升飞机带着吉尔及时赶到，吉尔为我们扔下了绳梯，就在我脚下岩石即将溶入熔岩的那一瞬间，我抓住了绳梯的缆绳。

就在我们以为大功告成的时候，直升飞机忽然发生剧烈的抖动，几乎失去了控制。原来威斯克还没有死！他用延长的触手抓住了直升飞机，妄图与我们同归于尽在这沸腾的火山口里！

“克里斯，谢娃，用那个！”吉尔指了指飞机上的火箭筒。

我心领神会，和谢娃一起举起了火箭筒。“准备好了吗，搭档？”

两发炮弹径直向威斯克飞去，火山口发生了剧烈的爆炸，直升机也恢复了正常，威斯克想必也应该去地狱了吧？一切都终于结束了，我也终于能喘口气了，回想这一路走来，看着吉尔的微笑，还有谢娃放松的表情，我想没有什么能比胜利更能安慰我们，更能告慰那些牺牲的战友们了吧？

直升机慢慢地向新升的太阳飞去……

我越来越怀疑这是否值得我去奋斗，但为了美好的未来……是的，我想很值得！

——克里斯·雷德菲尔德

多边共享区

ENTER THE GAME

越来越多的《生化危机5》玩家在完成正常流程并拿全成就（奖杯）之后开始投入到“佣兵模式”的挑战中，编辑部内亦是如此，炎骑士目前已经把“屠光全村”的目标改成了“连光全村”，想要获得高分除了多杀敌人之外还要保证连续杀敌的效率，当然，前提是你得在时间耗完之前生存下来。显然这次的“多边共享”中生化战士们都忙着去屠村了，否则非得变成“生化”专题不可。

前遭指控后被捕 次时代网络犯罪抬头

levelup.cn 提供

随着次时代主机连接网络越来越便利，玩家可以通过主机做的事情也越来越多，所以这问题也就慢慢开始浮现出来了，一些不怀好意的人开始利用次时代网络还不完善的监管制度做一些违反道德的事情，接下来要为给各位玩家带来就是X360和PS3上的两起案件，我们今后在使用主机上网时也要擦亮眼睛提高警惕了。

即使是闲着无事可做也不要去干有可能伤害其他人利益的事情，前不久一位无聊的X360用户通过Xbox LIVE发布了一条虚假广告消息，公开“贩卖”一位名叫Christa Manos的23岁女性仅仅两岁的女儿。更糟糕的是，这条消息在Manos不知情的情况下，还提供了她的住址电话。没过多久，这位居住在佛罗里达的妈妈就遭到了来自各地的声讨，全美国的许多Xbox LIVE用户打电话来谴责Manos，有些直接破口大骂甚至威胁要来“教训”她，她的生活也因此被搅的一团糟。还好，Manos对这次恶作剧的主谋已经“心中有数”并联络了警方。据悉，目前当局正在着手对事件进行取证调查，一旦证据确凿，肇事者将面临非法滥用和散播他人信息等多项罪名的指控。

接下来这位来自肯塔基州的仁兄可没有那么好运了，他被指控网络性犯罪而遭到逮捕，当然他的罪案工具——PS3也被警方没收。根据当地警方提供的情报，这位名叫Anthony Scott Oshea的24岁嫌疑犯利用PS3的聊天功能与居住在德克萨斯州休斯顿的一位11岁少女频繁接触，并使用PS3要求该少女为其发送裸体照片。结果自然遭到了女孩的拒绝而且并报了警，当地警方反应迅速，立刻闯入Oshea的家中将其拘捕，根据当地的法律规定，Oshea有可能受到最多99年的监禁……



整个家都马里奥了

火云 提供



▲整个装修风格看起来清新活泼，相比即使不玩游戏的人也会一眼爱上它。



▶那个弹簧只是摆设而已，想要吃到这几个金币就要再练练你的弹跳力了。



▲就算你的姿势正确，想进入隐藏的下水道，恐怕先要去崂山道士那里习得遁地技能才行。



▲看来这两位都已经吃了能够巨大化的蘑菇，伸手就能碰到砖块了。

对于喜欢游戏的玩家来说，在家里挂上几张游戏挂画或者抱枕来说是再正常不过的事情了，但是你见过把整个家都装饰成游戏主题的吗？有爱而且有闲的热血玩家便成就了这个马里奥主题的家居环境，房间的四壁不仅被刷成了8位效果的关卡场景，而且像砖块之类的装饰是突出墙壁的，当然如果你站在砖块下用你的脑袋去顶它，是不会冒出金币的。

燃烧你的热情 生化主题打火机

炎骑士 提供

相信即使不抽烟和不玩游戏的人也知道Zippo与“《生化危机》系列”这两个在业界赫赫有名的品牌，如今借着《生化危机5》全球的热销，Cpacom趁机在自己的官方网店中公布了两款以《生化危机5》为主题的Zippo打火机。相比对于“生化爱好者”和“Zippo爱好者”来说，这一定是两款不能错过的珍藏品。当然是两款全收才能显示出真饭的爱呀！







首先这款Zippo是以克里斯的新搭档谢娃左肩上的土著风纹身为图案，使用凹加工在光泽的Zippo机身上印出的凹形图案。神秘的图腾显示出了谢娃神秘又略带野性的性感。由于这款打火机采用的是最经典的“光板”Zippo制成，所以价格也比较公道，你只需付出7140日元（根据当前汇率合人民币500元左右）便能够拥有这款生化主题的Zippo打火机。



接下来的这款Zippo看起来就显得稳重了许多，它使用的是重量感十足的“Zippo＃162”量身定做的，机身除了贴有质感十足的黑色皮革外，还在这面加上了BSAA的徽章，相信在未来的一段时间内这个徽章将会代替安布雷拉成为玩家心中新的经典。当然，这款打火机的身价也因此上升了不少，你必须支付12390日元（合人民币870元左右）才可以将它带回家。

GBA触摸板与双卡槽NDSi





任天堂一直在研发各种硬件，其中能真正作为产品与玩家见面的只占极少数，大多数设计方案永远无法得见天日。在游戏开发者大会中，NDSi硬件研发项目总指挥桑原雅人向人们介绍了任天堂历史上一些被埋没的设计方案。

首先是有两个卡槽的NDSi，这个硬件设计方案是在开发周期的最后阶段被刷下来的，理由是采用两个卡槽会令机身稍厚。两个卡槽的设计方案是在公司的一次短会中被提出的，主要是考虑到有些玩家对传统游戏与炼脑游戏都有兴趣，有了两个卡槽后，出门在外时就可以很方便地随时选择玩不同的游戏。



另外一个更加鲜为人知的硬件是GBA SP的触控板，只要将其插入卡带插槽，就可以用触摸的方式进行游戏操作，看来早在NDS之前，触摸操作已经是任天堂着力发展的方向。根据任天堂的资料，其实在更早之前的1998年，就已经有一款为GBC设计的触控板，由于技术太原始，实用性较低，因而被放弃。

引领足球游戏全新风潮 体验网络竞技无限乐趣

“经济危机”作为2008年全球最关注的焦点之一，不但其所造成的影响已经逐渐渗透到了我们生活的多个领域，世界足球界也因为特殊的经济环境而发生了微妙变化，甚至还一度传言有些欧洲豪门要通过出卖球员来缓解经济危机给球队带来的影响，让广大的球迷惊讶不已。

当然以上的一切显然都不会发生在《FIFA Online 2》所创造的虚拟世界中，身为玩家的你与其在现实中被动地去接受每天瞬息万变的足球界有可能发生的各种“转会消息”，不如好好地享受游戏时间，过一把“足球经理人”的瘾，和更多“志同道合”的球迷共同打造一个全新的交流平台。在这场网络上所展开的较量中，你还可以将世界顶级的足球明星收入麾下，或是培养属于你自己的原创角色打造更加梦幻的球队阵容，无论是着重实战技巧还是更热衷人物育成，《FIFA Online 2》都会让你获得无穷的乐趣，保持永不熄灭的热情为赢得最高的荣耀而战。



FIFA Online 2 三大经典要素

①空手套白狼之白手起家
转战多个联赛赢取丰厚奖金，还有随机抽取的神秘球员为玩家的队伍发展添砖加瓦。

②发奋图强成为超级巨星
通过不断的比赛可以累积球员的经验值，利用等级提升获得的自由属性点打造个性化角色。

③运筹帷幄打造梦幻阵型
根据球员的能力确定比赛时所采用的阵型以及他们各自的位置，考验玩家的整体规划能力。

※详情请登陆官方网站查询： http://www.eaFIFAonline2.com

三星勇士荣耀之旅

三星 C3110C 规格参数	
网络	四频 GSM 850/900/1800/1900
尺寸和重量	99.8X48.8X15.3/96 克
显示屏	2.0 英寸 QCIF （176X220）26 万色 TFT 彩屏
存储	约 15MB 机身内存 支持最大 8GB microSD 卡
电池	880 毫安时
待机／通话时间	510 小时 /8.5 小时
相机	130 万像素
音频格式	MP3/ AAC/ AAC+/ eAAC+/ WMA
视频格式	MPEG4 / 3GP
连接性	USB2.0/ 蓝牙 2.0
铃声	64 和弦 /MP3
JAVA	MIDP2.0
电话簿和信息	500 组电话簿 /500 条短信存储／蓝牙信息／虚拟来电／来电短信黑名单
其他功能	FM 收音机

手机就应该带给用户最佳的使用体验，三星与《地下城与勇士》游戏携手为玩家带来了惊喜大礼！作为游戏手机领域中最具实力的厂商，三星电子和中国最受欢迎的网游服务商腾讯，共同首创推出了内置《地下城与勇士》的勇士手机三星 C3110C。

三星 DNF 手机：掌上“必杀技”

三星 DNF 手机内置了《地下城与勇士》随身版游戏，格斗、刷怪、通关样样全能。不仅如此，三星还在手机随身版 DNF 游戏中特别准备了惊喜大礼。玩手机随身版游戏通过升级即能获取优惠券，各方勇士登录三星乐园官网，便可凭此兑换网络 DNF 游戏装备，打造炫酷形象。

此外，拥有三星 DNF 手机，即可拥有众多“唯我独有”的超炫特权。这些特权包括三星荣耀勇士称号、三星 Anycall 专有装扮等独门大礼，更有三星炽星魔盒、远古精灵的秘药、多种游戏收费道具，令人充满惊喜。凭借手机附送的这些炫酷游戏大礼和高级装备，玩家尽可在游戏中，以独特的形象闯荡“江湖”，所向披靡，成为勇往直前的荣耀勇士。

三星 C3110C 采用了经典滑盖设计，纯黑色外壳配以金属导航键，彰显不凡品味。在它黑色超酷的机身上，搭载的是 2.0 英寸 26 万色 TFT 彩屏，画面生动，色彩艳丽。

三星 C3110C 手机采用了经典时尚滑盖设计，并在手机背面配以柔适涂层，防滑防汗，用户当然可以将游戏掌控在手，随时随地火爆作战。这款手机键盘有质感且反应灵敏，方便玩家成就“秒杀”绝技。而三星 C3110C 手机高保真扬声器的清晰音响效果，配合色彩饱满亮丽的超大显示屏，同样带给玩家身临其境、畅快淋漓的游戏快感。

勇往直前，荣耀之选，相信三星“地下城与勇士”手机将秉承三星在游戏手机领域的传统优势，为玩家纵横“江湖”助一臂之力。





史上最值钱的《街霸》同人



你肯定见过无数与《街头霸王》系列相关的同人作品，但你大概没见过其中最值钱的一副，它的估算售价是——14000美元。为什么一副同人画能卖到这么高的价钱？原因在于它的创作者，是来自英国的现代潮流艺术家，戴夫·怀特（Dave White）。事实上这位曾经与可口可乐和耐克等众多知名企业有过合作关系的艺术家，也是现今地球上少数能够在去世之前就靠卖画赚大钱的人。

另外，他也是"《街头霸王》系列"的FANS之一，过去18年来玩过这个系列几乎所有的版本。他表示与全球数百万爱好者一样，这款游戏对他来说早已超出了游戏的范畴，成为了一中必不可少的生活方式。谈到为什么会喜欢上它，戴夫说道："（《街霸》）拥有类似国际象棋那样的复杂结构，每场比赛都是完全不同的，每一秒钟都存在着机遇与可能性，风险和戏剧性。这就是我喜欢它的原因。"一听就是出自能把信手涂鸦卖到一万美元以上的大师之口。但不管怎么说，还是非常精辟的发言。





"宅男"也能开飞机



看起来受到全球范围经济危机波及的不仅仅是企业和个人，也包括英国皇家空军。为了节约经费，他们已经开始雇用游戏玩家来开飞机了……幸运的是，这里所说的飞机并非真正的战斗机，而是一种将被投放到敌方领空执行隐秘任务的名为死神（Reaper）的无人侦查机（由美国通用原子航空公司研制，图为美军装备的型号）。英国皇家空军现在决定省下400万英镑去培训正式飞行员，改为雇用拥有30小时以上飞行经验的人来开这种飞机，而且有丰富飞行模拟游戏经验者优先。

原因其实也很简单，死神与普通飞机不同，所有的操作和驾驶都是在显示器和键盘前完成的，而不是在真正六万英尺高空的驾驶舱里。因此，比起经过千锤百炼的飞行员，经常在监视器前面"遥控"飞机的玩家更有优势。



成就你高薪之路！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画产业发展迅速，盛大、第九城市、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家"211工程"重点大学——上海大学成人教育学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，引进国际先进的游戏影视动画教育经验，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第29期），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班 （全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养及动画理论，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏建模、游戏贴图、游戏动画、影视片头动画、影视特效、后期制作与栏目包装、动画与音效合成等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30
培养目标：系统学习C++网络游戏设计语言、JAVA手机游戏设计语言，掌握游戏编程方法、技巧和经验，了解游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计等知识，全面掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的能力。

视觉时尚设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养全球顶级视觉时尚设计理念，全面掌握专业策划、文案、摄影、平面广告设计、影视包装视频制作、室内装潢设计、建筑效果图制作、展会设计与效果、建筑效果表现与动画制作能力。

证书：完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加上海市紧缺人才计算机CG创意设计岗位资格认证、Maya和3ds max官方认证考试。

就业：成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、显泉、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑、会展制作公司就业。



上海大学CIA嘉定校区：021－62539082
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室

CIA人民广场校区 021 63500756
报名地址 上海市贵州路189号2号楼5楼

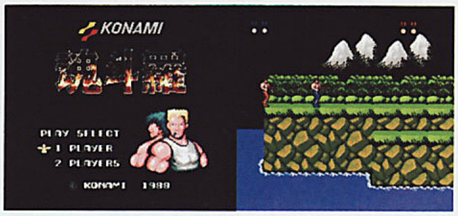
多边小百科 GAMEPEDIA

虽然现在"《魂斗罗》系列"已经日薄西山，但是它曾经带给了玩家自己和小伙伴们无限欢乐的时光。今天让我们一起回忆一下这个经典系列的第一部作品。

文 雷电

你我并肩战斗——《魂斗罗》

《魂斗罗》，一个响当当的名字。当年FC红及全国的时候，如果你说你没玩过《魂斗罗》，那你的小伙伴肯定会用异样的眼光看着你，然后拉着你的胳膊把你拽到电视机前，递给你一个手柄，先输入传统的武林秘技"上上下下左右左右BABA"，之后按下START键。丛林、海水、弹幕、外星人和两个战士，恭喜你进入了一个激情四射的世界。



魂斗罗 Contra

厂商	Konami
手柄输入	8向方向键、2动作键
游戏类型	动作射击
游戏模式	单人、双人合作

各版本发售日

机种	发售日
街机	1987年2月20日
FC美版	1988年2月2日
FC日版	1988年2月9日
FC欧版	1990年12月28日
PC MS-DOS	1988年
MSX2日版	1989年5月25日
X360 Arcade版	2006年11月8日

【名词解释】contra：n. 反对，相反；adv. 反对地，相反地。

大家最熟悉的应该就是FC版《魂斗罗》了，玩家控制两个战士在8个场景中与包括人类、机器、变种人和外星人在内的敌人战斗。游戏拥有在那个年代是非常罕见的双人合作模式，在街机版受到玩家的广泛好评之后，其FC版更是传承了其优秀的设定，在世界范围内更广泛地在玩家间流行起来。在中国，由于玩家间的交口称赞使得《魂斗罗》成为与《超级马里奥兄弟》齐名的最流行的FC游戏之一。当年，很多非玩家都曾经尝试着一领它的魅力，你的父母、长辈是否和你一起打过《魂斗罗》呢？那个全民FC的年代，现在想起来真是美好的回忆。

不过这不是说《魂斗罗》是一款简单的游戏，它是早期的硬派游戏代表，并被IGN评为"史上十大最难的游戏"第一名。但是因为拥有Konami那条经典的秘技，30条命的两个战士再加上可以接关，即使用人堆也能够过关，但是游戏本身只有三条命的设定加上敌人一击毙命的致命武器，使得不使用秘技就通关的玩家成为当时高手中的高手。不过随着时间的推移，玩家游戏技巧的进步，全程无伤过关对于很多人易如反掌，而更有甚者甚至全程开枪不杀人且无伤过关。



游戏中经典的八个关卡

1	丛林	Jungle
2	基地1	Base 1
3	瀑布	Waterfall
4	基地2	Base 2
5	雪原	Snowfield
6	能量地域	Energy Zone
7	棚架	Hangar
8	异形老巢	Alien's Lair

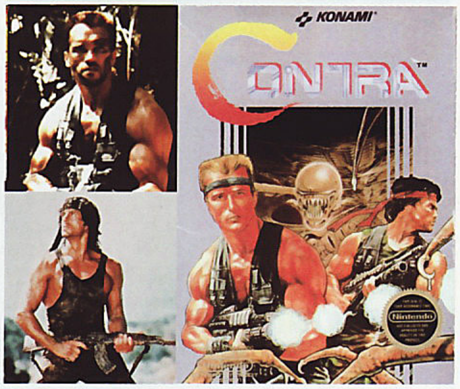
游戏中的各种武器

道具	武器	效果
初始状态	冲锋枪	基础装备，较弱。
M	机关枪	按住射击键可以连射的武器，射速比冲锋枪高。
S	散弹枪	一次发射5个方向大面积散射开的子弹。
L	激光枪	具有穿透能力的直线激光，发射第二发时第一发消失。
F	火球枪	发射旋转的圆球形子弹。
R	–	射速加快，可以和其他武器同时拥有。
B	–	无敌，持续时间16秒。
无字母鹰形	–	画面中敌人瞬间全灭。

大战异形也入乡随俗

游戏的主要故事就是两个战士比尔·雷泽(Bill Rizer，1P)和兰斯·比恩(Lance Bean，2P)打入外星人军队红色猎鹰(Red Falcon)控制的小岛基地。游戏的故事背景根据平台和对应区域的不同进行了多次的变化，这使得各个区域的不同制作组制作的续作延续了不同的故事背景，直到2002年的PS2版《真·魂斗罗》开始，全世界的《魂斗罗》故事都回到了了FC一代日版的故事设定上。下面就看看《魂斗罗》早期故事的发展状况吧！

最初版——街机版



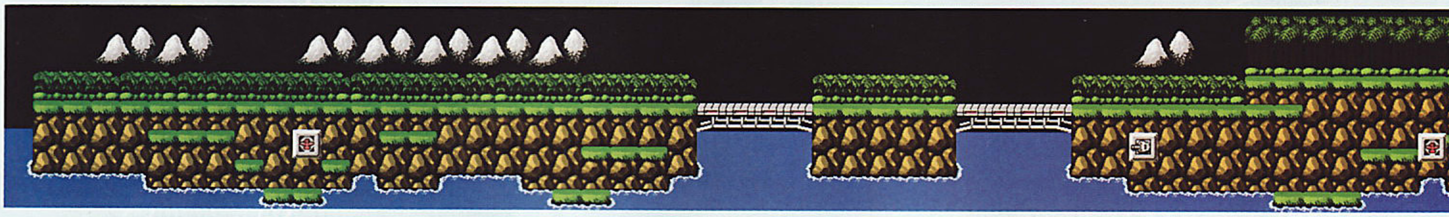
最早的日本街机版的《魂斗罗》的故事发生在2633年12月，对于故事本身，并没有太多介绍，其宣传重点借鉴了当时人气极高的《魔鬼司令》、《铁血战士》、《第一滴血》、《异形》，其实不难看出，正是这几部电影奠定了《魂斗罗》的最基本基调，制作人也公开承认游戏的两个主角受到阿诺德·施瓦辛格在《铁血战士》中的达奇少校、史泰龙《第一滴血中》中兰博的形象的启发，而游戏中的外星人更是像极了1979年美国科幻片《异形》中的家伙。这些经典的设定也让游戏本身从一开始便蒙上了浓重的流行色彩。

第二版——日版FC

在日本发行的FC版《魂斗罗》在游戏开始前加入了一段剧情介绍：在游戏故事发生的两年前，外星人的红色猎鹰组织随着一颗落入地球的陨星而来，坠落地点是新西兰附近的一个叫Galuga的虚构群岛。而游戏发生的场景也自然就是群岛了。

第三版——美版FC

游戏在北美发售的版本中，去掉了开场时的介绍，游戏的说明书也改变了一些设定，游戏从虚构的大洋洲群岛转移到了中美洲靠近玛雅古文明区域的某个未明确的地区，两个主角虽然保留其最初的名字，但是有了两个任务代号"疯狗(Mad Dog)"和"蝎子(Scorpion)"。而红色猎鹰这个组织名也直接变成了角色射杀的每一个角色共同的代号。而陨星坠落的时间也向前移到游戏中故事发生的50年前。



第四版——欧版FC



▲左边是原版中的主角，右边是欧版变成机器人的两个战士。

1990年发售的欧版PAL制式的《魂斗罗》名为《Probotector》，两个主人公从肌肉壮汉变为了机器人。实际上，使用真人主角的最初版本仍然以《Cryzor》的名字移植到不同的平台上在这些欧洲发售。当时Konami改变名字的原因之一可能是担心当时欧洲对暴力游戏的审查制度，另外一个传言是他们害怕德国的一个专门的审查视听制品的机构，它会禁止违规作品的宣传，不允许其在店面公开展示，这也是较早的管理分级制度的实例之一吧。也许你不会喜欢这个把蓝人、红人变成白机器人、蓝机器人的诡异版本，但是找来玩一下也不失一种有趣的体验。

各版间的区别

画面比例 街机版因为使用了可以更换ROM的框体，而使用了当时游戏利用率较高的垂直方向较长的比例的画面，这与家用机版正好相反。街机这样的比例使得游戏在一个屏幕内显示的关卡长度较窄，这在一定程度上提高了游戏的难度。而事实证明，普通的电视机的宽度更适合横向卷轴游戏。

画面效果和声效 街机版的画面有更高的发色数、更丰富的画面细节。YM2151声卡让游戏的声效也更丰满。

关卡设计 街机版的最后四关是连在一起的，FC版分开的四个关卡都更长一些。

家用机不同版本的区别 游戏中调三十人的秘技在各个版本也稍有不同，日版是“上上下下左右左右BA”，美版需要再加一个BA，及“上上下下左右左右BABA”。日版游戏每个关卡开始前还会出现一张简略地图告诉玩家目前关卡所处的位置。在完成全部8个关卡后，通关画面中主角会乘坐直升飞机离开小岛，外星人的基地发生巨大的爆炸，在日版中，多了主角进入飞机的画面。



▶各个版本中都有的结局画面——主角乘飞机离开小岛。



◀日版中特有的主角进入飞机的画面。

水下八关！



曾经有一个传言，在第六关BOSS前有一个小兵，他会一直向右跑，你这时候要跟着他，不要杀他，他的头会变成不正常的图形，有人说像青蛙嘴，有人说像马桶，这时候你要条进去，如果时间恰到好处，就可以进入隐藏关卡——水下八关。这个传言在八十年代末期到九十年代初期《魂斗罗》风靡全国的那段时间，在没有方便的互联网的前提下，靠玩家口口相传，迅速传播开来，几乎所有人都信以为真，我从没见任何人成功过，但每次到达这一关卡仍旧不惜生命地冲过去跳起来撞在敌人身上。那时候的孩子们，不知道什么叫BUG，而这里也只是一个花版BUG而已，当有人通过对游戏的ROM进行反汇编后，根据本身的容量得出结论——“水下八关”不存在。这是中国游戏历史上流传最早、范围最广泛、持续时间最长、影响最大的一个谣言。但是从今天的视角看来，那时的朋友们都如此可爱。

合作的乐趣



《魂斗罗》之所以这么流行，除了其本身漂亮的画面和精彩的关卡设计之外，优秀的双人合作模式也是不可忽视的要素。他对双人合作的要求还是很高的，两个人在同一屏幕上配合行动，一个玩家落在后面，整个卷轴就不会向前滚动，这就会对他的同伴造成一定的影响，一个慢吞吞的玩家对于他的队友是致命的，你比如，后面人不走了，你还在往前跑，本来如果向前滚轴的话，可以跳过一个断崖，但是版边停到断崖正中了，无形的墙挡住了你，你摔死了……

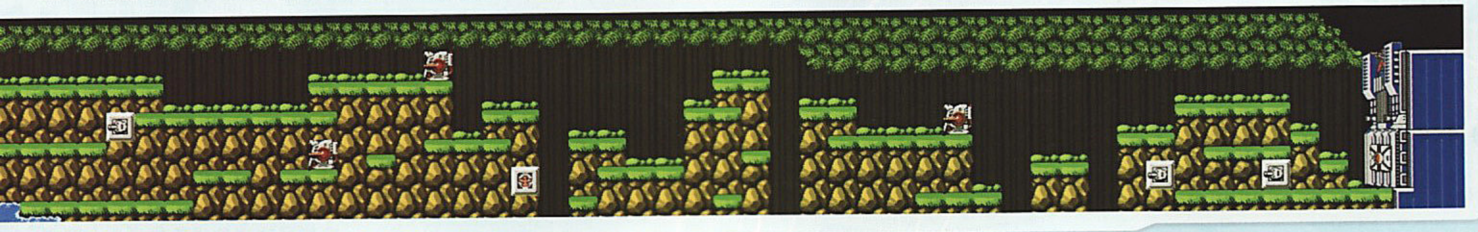
合作模式（Co-op，Cooperative gameplay）与多人竞赛的游戏模式（Competitive Multiplayer）不同，指游戏中允许多个玩家以队友的身份一起进行游戏。早期的合作模式一般是建立在单人游戏模式之上的，只是游戏的人数从一个变为了多个，一般情况下，不同的人数会导致游戏关卡的难度增加。除了大多可以合作的清版过关街机游戏之外，搭载了双手柄的FC更是双人合作游戏的摇篮，无数的双人合作游戏在当时风靡全球，许多响当当的名字都在每个玩家的回忆中占据了温暖的一席之位——FC的《双截龙》、《松鼠大战》，到街机Capcom的经典四强《名将》、《圆桌骑士》、《赤壁之战》、《恐龙快打》，到后来的《火枪英雄》和《合金弹头》……有太多经典的作品。而动作射击类型中的《魂斗罗》更是最经典最流行的合作过关游戏之一。

家用机游戏的合作模式最初都被限制在一台主机的两个或多个手柄之间，玩家能和身边的家人、朋友一起游戏，随着游戏类型的进化，同屏卷轴式游戏相互拉扯的游戏方式对于大多游戏已经无法继续试用，于是分屏显示玩家所在区域的多人游戏便出现了，他们多用于日后的主视角射击游戏这种无法共享屏幕的作品。

PC的网络便利条件使得这种游戏模式更容易实现。1993年的《毁灭战士》是网络多人游戏的一个里程碑式作品。它首创的死亡竞赛系统（Deathmatch）成为最有影响力和最流行的游戏模式，其合作模式也有着深远的影响，允许使用不同PC的四人合作完成全部流程。而在进入九十年代末期，电子竞技的发展和广阔前景使得大部分FPS游戏都几乎放弃了合作战役，而是将精力全部集中在更有深度的单人流程或纯粹的多人对战系统上，比如专注于竞技的《雷神之锤III竞技场》、《虚幻竞技场》等等作品，家用机上日益流行的动作冒险游戏、角色扮演游戏等等单人体验的作品也成了主流，当然不是没有，但是想寻找一款优秀的合作游戏不如以前那么轻松了。当次世代家用机、掌机问世之后，终于让家用机和PC一样拥有了便利的联网条件。从最初两个人共同对敌的那天开始算，20年之后，各种合作方式已经被发扬光大，虽然对于大多数游戏，合作模式仍旧是一个备选方案，但是却能给玩家提供更充实的游戏体验，比如《战争机器》、《光环》等作品，而一些游戏更是把它作为最主要的部分，比如《战地双雄》、《求生之路》等。最近最火的《生化危机5》的双主角设定更是从游戏一开始就想让你拉上朋友一起开始整个旅程，再加上双人佣兵模式、即将开放的多人对战模式等等，在玩完故事模式之后，这些线上合作、对战的多人游戏模式让游戏的寿命成几何数量增长。

独乐乐不如众乐乐。当你和家人并肩坐着看着分屏的画面时，亦或和远隔千里的朋友通过网络一起对敌的时候，还有当你一个人玩得无聊上网随便搜索一个不知道在这个世界的哪个角落里和你一样握着手柄的玩家一起开始游戏的时候，你是否能回忆起第一次感受到这种乐趣时的情景？最早的并肩作战，最初的同甘苦共患难，也许记忆中是那种黑白的或棕色泛着旧照片效果的模糊画面。小小的黑白电视，皮肤细嫩的双手死死地握着那个红黄的长方形手柄，上面没有肩部按钮，没有摇杆，没有任何为了适应手部握姿而设计的弧形表面，但是却温暖而充满汗迹，你忙里偷闲，扭头看看同样紧张的同伴，他会向你露出一个大大的笑脸。







胜负师：前不久，我们针对“游戏3.0”制作了一篇特企，而对市场理论略有研究的yak同学这次又对“游戏3.0”发表了一些自己的看法，像“海星模式”、“分权管理”等概念的引入让我在审稿过程中也颇有收获，对游戏3.0有兴趣的朋友不妨参考一下；最近评《生化5》的投稿比较集中，其中“生化铁杆”飞死超人同学采用的方式比较新颖，提出的观点也比较有意思，同好们可以讨论讨论；还有一篇是来自“逆转极”海马浩树的《逆转4》感性短文，他说原来想投给“剧情派”但写着写着却觉得不太合适，另外，文章内容有剧透，各位阅读时请小心。

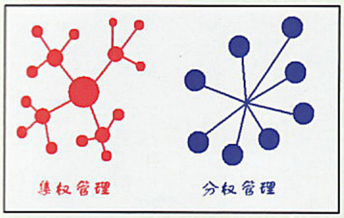
（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

游戏3.0背后的管理学

如果你是一个关心游戏业界动向的玩家，也许会发现有一个词的出现频率正在不断增加——游戏3.0(GAME3.0)。据闻该概念是由前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森于2007年3月7日提出，当时他还一并提出了PS3 Home与《小小大星球》项目作为GAME3.0的典范，最后归纳出了“游玩、创造、分享”作为游戏3.0的概括特征。笔者做此文并非意在讨论该概念的历史渊源与由来，也暂且不涉及当今游戏界的巨头们对这一概念的态度，因为笔者发现在这个新兴的词汇身后，其实也潜藏着一种新兴的管理学模式——海星模式下的分权管理学。

解释一下“海星模式”与“分权管理”的含义。先说分权，与分权相对的是集权，集权管理大家都不会陌生，指的是一个大脑管理身体躯干、一切大脑说了算的模式，这一模式的优势是指令实施更有效率，且没有争议；而分权管理则是去除所谓的大脑，各个躯干相互平等，之间没有强制从属关系的一种模式。分权模式虽然不常见，但是在自然界中却也是存在实例的，比如蚯蚓、比如海星。海星有5个触角却没有大脑，触角之间的关系平等，如果将其中一个触角切除，海星和触角都可以单独成活，最后变为两个海星。

也许有人会问，这不是自然科学吗，怎么和管理学与游戏扯到一起了呢？别着急，请耐心往下看。正是受海星的这种生物特性启发，有人提出了一种新型管理模式，即“海星模式”，并在现实组织中找到了符合其特征的成功例子。维基百科（Wiki）的运作模式就是典型案例之一，而由于维基的广泛认知性，也有人干脆将该模式称为“维基模式”或者“维基经济学”。维基是如何运作的呢？众所周知，维基是一个网络上的百科全书，知识囊括各行各业，虽然它至今依然不完善，但是其自我完善的能力令人感叹——这种能力正来源于分权化管理。而维基最大的特色在于，给予任何一个浏览者编辑知识条目的权力。换言之，每个浏览者都是维基这只“海星”的触手，每只触手都是独立而且平等的。



最神奇的地方在于，没有“主编”的维基和没有大脑的海星都活得很好。如同切掉海星的一个触角总会新生长出来一样，维基百科的任意条目如果受到恶意的修改（如果哪位读者有兴趣可以尝试一下，恶意篡改某个维基的条目，换上另外一段不相干的语句，甚至是一段笑话），也能够快速的复原。为什么？因为维基的分权体制，极大程度地发掘了大众的力量，这相当于创造了无数个义务纠察队，他们其中只要有一个发现了这个恶意的修改，就会自发地将其修正——事实上，维基百科的原始条目都是由来自世界各地的浏览者自发创建添加的。

到底是什么力量促成了这一神奇的组织模式呢？我们可以先了解一下分权组织的构成。分权化组织的形成，一般需要五个要素作为基础——

第一：同好的圈子

俗话说物以类聚人以群分，因为共同的爱好、理念、利益……或是随便什么东西，只要是共同的，都会形成一个虚拟的圈子。正因为圈子中的成员来去相对自由，因此也不会存在一个所谓的“主脑”，就比如有一款游戏，有许多玩家在玩，于是这些陌生的玩家们被联系起来，这便能够形成圈子。显然，圈子中的成员都具备着某种动机，这种动机为圈子（或者叫集体）的发展提供了不竭的活力。

第二：共同的信仰

这里的信仰不是指的那种可以为之舍弃生命的宗教式信念，它要朴实得多。它就是一种理念，沿用刚才游戏圈子的例子，这个圈子中的人的理念其实很简单，就是好好玩游戏，期许从中获得更多的乐趣。这种理念会逐步汇聚为一种信仰，虽然再壮大也不会有人为此献上生命，但是甘愿为其搭上某个节假日和空闲时间的人倒是不少。这种来自成员们“搭上”的奉献，是分权组织发展的最主要的途径。



第三：触媒与活化剂

每个组织中其实都不乏这样的人物，他们本身的地位并不高，但是来自于他们的某个想法，或者某个举动，总能促成一种化学反应，最终发展成热门话题，依靠这一话题圈子内部的凝聚力得以加强，甚至催生新的圈子。触媒型成员就是这样的一种存在，他们不会依靠强制力来驱动其他人——显然在分权模式下也没人具备这种权力——他们拥有的只是类似威望的一种个人魅力。依然是刚才的例子，比如某玩家提出了一种新奇的游戏进行的方式，并且亲身示范了一段，其他成员为之吸引并开始模仿，于是圈子被激活了，地位平等的“触手”之间达成了共识，驱动着整个集体开始发生反应。正是触媒的不断出现，圈子得以不断的激励，也得以维系、强化、壮大。

第四：搭建网络平台

圈子是一个虚拟的概念，圈内的成员之间需要沟通与交流，如果没有一个如同互联网这样的平台，成员之间的交流就无法很好的开展。或者说，正是因为互联网的出现，分权化组织才开始焕发出蓬勃的生命力。松散的管理结构会造成成员之间关系的疏远，因为没有上下级这样的从属关系。但是随着网络的出现，加大了平级成员之间接触的机会，比如之前触媒的示范作用很容易就被大家看到。网络平台是圈子发展必备的土壤，各个成员都植根于这片土壤上加深了解，建立信任关系。结合刚才的游戏例子，一个论坛或者一个QQ群都属于这样的平台。

第五：狂热的追随者

如果空有生长的土壤、触媒的作用，而缺少了实施者脚踏实地的跟进与推广，一个圈子也不会持续的存在。这群狂热者正是为此而存在，每当触媒成员提出一个话题或者做出示范后，他们会积极的响应这种号召——注意，是自发响应而非受迫——他们一边为之奔走相告，一边身体力行地效仿。狂热者们一般都具备过人的精力与专注力，而且当一个人专注于某件事情时，成果便不难孕育，而且事实证明，狂热者们最后在某个话题方面达到的高度往往都会比发起者的触媒成员来得高。还是那个游戏圈子的例子，触媒们提出了某种玩法的思路，狂热者们开始积极的响应，他们会收集相关的资讯、参与公共辩论、制作进度表……最后，催生某个成果或者产物，而这个产物，代表了分权化组织的集体劳动。

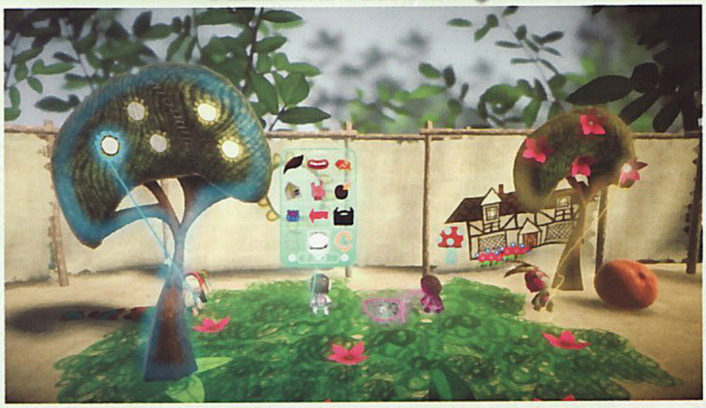
以上五个方面的基础要素，其实都紧密地联系在一起。如果将它们比作海星的五只触角，只要这五只触角开始协同动作，那么这只海星就能够形成一个有机的整体——没有主脑，但是依然生机勃勃。

本栏目文章仅代表作者个人观点

上面简要介绍了分权管理这一新兴管理模式的知识要点，现在让我们回到游戏的世界中来，回头再审视一下"游戏3.0"的理念。首先，这个圈子自然是由"游戏"来维系的，但凡游戏玩家，都可以自由的进出圈子其中；其次，每个玩家都是为了获得愉悦，编织快乐而来，这一共同意愿将构成圈子的"信仰"；再次，没有比拥有最客观需求的广大玩家自己，更能代表游戏发展方向的人了。由玩家自己扮演的触媒，其视角将凌驾于任何单一厂商的市场调研精度，其滋生的创意将胜过任何一位游戏制作人的想像，其细致更会超越任何心思缜密的市场营销经理的深思熟虑，他们将为游戏产业指引最正确的方向；第四，玩家需要一个交流的平台，一个发出呼吁的平台，一个展现自我的平台。哪个厂商能为圈子提供这样的一个平台，或者说哪个厂商能把玩家们吸引到自家搭建的平台上面来，谁就能一直绑定着指引方向的灯塔不迷航；最后，狂热的追随者们将是这一平台最强有力的支持者，前提是这一平台为他们开放了释放活力的权限，或者说，这一平台为生活在其中的玩家们提供了自给自足的生产工具。如同黑客们大都在市井中藏龙卧虎一般，即便是按照随机概率分布，普通玩家中必然存在一些具备特殊才华的人，如果能将这些人调动起来，就可以发挥大众的能力，免费为自己工作，这也算游戏3.0理念中没有挑明的一个秘密。

想像一下这个叫做"游戏3.0"的概念所描述的是怎样一种场景吧：厂商A推出了一个进入门槛低而且受众面很广的平台，并允许登录平台的用户行使同等可观的权力，甚至提供了一套创造游戏的框架工具（必要的话甚至公开了这套基础工具的源代码，供有能力的人自己进行修改与完善），然后某天玩家B提出了自己的一个创意，并作出了一段简单却将意图表达得很直观的DEMO，抛砖引玉后狂热者C（们）觉得这个创意很好，开始大范围的讨论、大精力的研究，一个简陋的DEMO在经过数不清的"民间程序爱好者"之手后，极可能发生脱胎换骨的蜕变；在这期间，平台中还可能会有众多的玩家尝试这些DEMO，然后或者提出修改意见，更直接的就加入到狂热者的行列中了……

如此循环往复的结果会是什么呢？该平台上会有永远代表玩家需求的游戏，永远不会停止更新的游戏版本，永远不用担心找不到适合自己的游戏类型……这是一个多么理想的游戏世界啊！难怪有媒体为之高呼："它不仅会改变世界，也会改变世界改变的方式。"



然而，虽然游戏3.0的理念是美好的，它为我们展现的世界也非常的令人向往，但是就眼下的现实而言，要实现它却依然有很长的路要走。因为分权管理制度还存在另一些特性，比如当一个产业变为分权化时，产业的总收益会减少，毕竟共享游戏DEMO和试玩DEMO是需要消耗时间的，此消彼长下那些收费的官方游戏销量势必会受到冲击；又比如传统集权化管理下形成的一些规则将不再适用，像所谓的"版权"，一款发挥集体智慧创作而成的DEMO，作者写谁呢，直接用最近的发布者吗，还是把所有经手的成员名单都列上呢？另一方面，如果这些DEMO不是免费共享的话，收入如何分配？……

正所谓有得有失，分权化管理也有着不可避免的软肋，而上述几点不足恰恰关系着当前游戏行业运作的命脉。当然了，解决问题的方法总是晚于问题的出现而出现的，现实中已经有为数不少的企业在实践中摸索出了集权与分权管理混合使用的方法，并借此取得了可观的业绩。电子游戏产业的年纪尚轻，在这快速变化的世界中，也必将能吸取其他行业的成功经验，迎来更长足的发展。

文 yak

《生化5》留下的遗憾

夜幕无声地沉了下来，寒气兵不血刃地占领了整座城市。急于归家的行人们加快了步伐，匆匆穿过华灯初上的街道。在这条略显冷清的街道尽头坐落着一家很容易被遗忘的咖啡屋，屋内临窗的位置，一对情侣模样的男女分别对坐于餐桌的两侧。

那名男子脸上略带疲惫，神情忧郁，一副心事重重的样子，不安地看着窗户上因为冷气不断入侵产生的气雾。

"克里斯，你在想什么？"那个一脸天真的黑人少女用一对好奇的大眼睛看着对面充满忧虑的克里斯，忍不住问道。

"谢娃，我对我们之前完成的任务并不满意。"克里斯斩钉截铁地说道，"《生化危机5》对我来说还留有许多遗憾。"

"为什么？"谢娃瞪大惊奇的双眼，不敢相信自己的耳朵，"我们成功地阻止了西非地区生化武器的地下交易，你不但战胜了幕后真凶、宿敌威斯克，而且还找到了失散多年的朋友吉尔……无论是媒体，还是玩家，都对《生化危机5》赞不绝口，给了我们和这款游戏极高的评价，你为什么还不满意呢？"

克里斯看着谢娃认真的样子，不禁露出一丝苦笑，慢慢的向谢娃解释道："早在几年前，当我和克莱尔在安布雷拉南极基地消灭了阿莱克西娅，阻止了T-维罗妮卡病毒的扩散后，曾有一位名叫飞死超人的玩家在玩过《维罗妮卡》后意犹未尽。他告诉我，他预言下一次生化危机应该会爆发在非洲，那片充满野性的广袤土地最容易受到生化武器的威胁，病毒很容易扩散到整个大陆。2009年他的预言真的实现了，《生化5》以非洲这块古老的土地为舞台。破败的村落，萧条的集市与穿行其间野性十足的土著都带给玩家一种身临其境的感觉，仿佛一个神秘的声音在耳边不容置疑的告诉你，这是真实的非洲，我们的故事将在这里上演。"

克里斯停顿了一下，继续说道："然而随着时间推移，游戏深入，一些善于观察的玩家很快感到一些不适。他们发现这个非洲有些不真实。"

"不真实？"谢娃大声抗议道，"那里的的确确是生我养我的故乡——一个真实的不能再真实的非洲，玩家们怎么会产生疑问？"

"你先冷静一下。"克里斯啜了一小口咖啡，接着说道，"众所周知非洲是一个野生动物的王国，那里充满了地球上罕见的形形色色的珍禽异兽。无论是种群庞大的食草动物，还是凶猛无比的食肉动物，都是很好的现成的生化实验品，生化武器研究者的不二选择。如果非洲一旦爆发生化危机，很多动物将不可避免地发生变异，变成穷凶极恶的怪物。比如说会出现变异植物、生化大象、丧尸野牛、狂暴雄狮、寄生巨蟒之类的敌人，这样一来游戏的视觉表现形式会变得更丰富，和这样的敌人战斗起来，玩家会感到更兴奋，更刺激。但是游戏从头到尾只能看到大量手持不同兵器大同小异的被寄生的土著，虽然其间出现过鳄鱼这种带有非洲标志的动物，可惜表现力一般，没能给玩家带来很大的威胁，更别说有什么很强的代入感。游戏制作人为了提高游戏性，丰富敌人的种类，不惜从初代作品中搬来基美拉，从《生化2》中拉来舔食者。这些经典怪物的重现能让老玩家感到惊喜，找回熟悉的感觉，然而它们始终代表不了非洲物种。制作人特意在游戏中复刻这些传统怪物，实在是舍本求末，舍近求远，是并不高明的做法。与其用这种方法费力的增加敌人的种类，不如利用手边非洲丰富的物种，多制作几种有创意的非洲怪物。总之，《生化5》在怪物种类设定上还缺少一些非洲风情。"



听到这，谢娃若有所思，沉默不语。

"其实我对《生化5》的不满并不止于此。"克里斯并没有对这款神作妥协，提出了新的看法，"众所周知的是'《生化》系列'在游戏中努力给玩家营造一种真实的氛围，让玩家最大程度产生一种错觉，仿佛每一作游戏中发生的故事都是真实的，我们这些游戏人物是有血有肉的，我们战斗的世界是有形有质的。可是这个缺陷的存在却明白无误的告诉玩家，你所经历的这个故事是虚构的，游戏里缺乏更多更必要的真实元素。我



们回忆一下，从浣熊市惨剧的开始，到西非地区一个村落集体被寄生体侵蚀，我们看到无数受害的变异男女，但我们从未看到任何一个被害的小孩子。这一点不很奇怪吗？一个城市或村落里只生活着成年男女，没有小孩子存在。吉尔曾在浣熊市与无数丧尸战斗过，也努力搜寻其他遇难者，可自始至终都没有在这两种群体中见到小孩。现在我们执行任务的西非村落也没有看到小孩寄生体。难道小孩子们在生化危机爆发时从空气中神秘消失了？抑或是浣熊市和西非村落都是一种从来没有小孩存在的神秘地区？”

“这个……”谢娃听后略显犹豫，淡淡一笑，接过克里斯的话题说道，“游戏制作人也不是没考虑过你说的上述问题，他们也试图制作一些儿童丧尸或者未成年寄生体这样的敌人，可是出于大环境的限制最后只能作罢。”

“为什么？”这次轮到克里斯产生疑问。

“就像我们看到的那样，‘《生化》系列’中从不缺少血腥和暴力，许多国家评审机构将其列为限级制游戏。加上现在大行其道的一些主流成人级别游戏对社会上青少年犯罪产生一定影响，社会对游戏中的暴力元素很敏感。如果在这种社会大环境下执意在游戏中加入儿童敌人和未成年怪物，会被某些反感人士控告有虐待儿童的嫌疑。这样一来，势必影响游戏能否通过审核顺利上市。你忘了吗？在《生化5》即将发售前，有很多好事媒体指责本作中涉嫌种族歧视。仅仅因为故事发生在非洲，与我们战斗的敌人大部分是黑人就被定义为种族歧视这本身就很荒唐了。如果真的加入未成年敌人，很多极端的社会卫道士会片面地认为我们在虐杀未成年人，伤害少年儿童。为了游戏顺利发售，制作人只能委曲求全牺牲游戏设定上的一些真实性。”

“你说的很有道理，在这样的社会舆论大环境下，我所思所想的这些事情很难实现。”克里斯叹了口气，随即话锋一转，“不过在《生化危机》真人电影第二部里，主人公一行在一所小学见到了由小孩子变成的儿童丧尸。儿童丧尸的出现让故事有了很大的真实性，但主人公等人并没有和这些敌人战斗，摆脱了虐待未成年人的嫌疑。我们的游戏里也可以借鉴电影的表现手法，设置一些儿童寄生变异体，增加剧情的真实性，但是并不需要和他们直接战斗，甚至将某一个剧情中的任务设定为解救他们。”

“这些只是我们一厢情愿的想法，能不能在游戏中实现，还看制作人的表现了。我们只能一如既往地扮演好自己游戏中的角色。”谢娃无奈地结束了这个很难看到希望的话题。

克里斯没有再说什么，侧目迷茫的盯着窗外无尽的暗夜，谢娃不知道该说些什么，低头静静地搅动已经不再温热的浑浊咖啡。

“谢娃。”克里斯将目光收回，不安地看着自己的搭档，犹豫了一下还是说出了困扰自己内心已久的想法，“我觉得威斯克还活着。”

谢娃不知道该说什么好，她认为克里斯这些年经历了太多太多的生死之战后，神经依然过度紧张。

“你为什么认为他还活着？威斯克毫无悬念的葬身于火山熔岩之中了，这是我们都亲眼目睹的。”谢娃十分认真的提出了自己的观点，驳斥了他。

“这听起来像天方夜谭，但是我的直觉告诉我威斯克确实还活着。”克里斯略显激动的提高了音调，“以前有很多次，我都目击了他死亡的全过程，无论是在阿克雷山区洋馆被暴君的利爪穿透，还是在安布雷拉山区南极基地被爆炸的火海吞没，最后他总能像个噩梦般不可一世地重现于你的生活中。

威斯克绝非等闲之辈，他不会轻易向死亡屈服的，即使他的棺木是暴走的火山……而且Capcom也不会随便抛弃这位多年来人气之高君临我们之上的超级大反派的，所以——”

克里斯的手机不失时机地响起来，彻底打断了克里斯带有预言性质的话语，克里斯反感地接通电话，那个戴墨镜的金发男子带有嘲讽性的冷酷声音再次在克里斯耳边响起：“克里斯，你心中所有的疑惑将会在《生化危机6》中找到答案，我们后会有期……哼哼哼……”

文 飞死超人

风雨后

关于牙琉雾人的种种



剧透醒目！没有通关《逆转裁判4》的朋友请不要继续往下看。否则你将来要是玩起逆转系列的话，你会后悔的，真的。我不想当“邓布利多死了”同学。另外，对牙琉雾人蔑视或憎恨不想看到别人为他辩护的同学们看了此文可能会不适。

如果你对雾人这角色有一定的欣赏的成分在里面，那么请一定看下去。

我不喜欢《逆转裁判4》和复苏最后一章的那些真凶暴走的样子，其一不合理，其二带有故意丑化的意味。披头散发嘴角抽搐眼神凶恶是可以的，但这不是《龙珠》，不能出现超级塞亚人。

牙琉雾人，优秀的律师，与成步堂有七年的交情，响也的哥哥，王泥喜的老师，为达目的不择手段。私以为他有些小心眼，不然也不会在扎克用玩扑克牌选择谁来辩护时，开始仇恨。其实，你找错了仇恨的对象了，雾人。扎克虽然是美贯的父亲，但这仍然不能掩饰他做过的一些事情。和雅香的合作，无论如何都不能说出一个“好”字。那么，一开始的选律师扑克牌游戏，也很不使人愉快。处处让人感觉到，他是一个自视甚高的人。如果你想说扎克的父爱之类，对不起，父亲疼爱女儿是理所当然的事。

成步堂和雾人七年的交情，看来一开始就只是“业务上的来往”，绝对没有上升到“小学同学”的地步。“生意场上的朋友”，也是——不值得拯救的吧？成步堂君。御剑，在儿时帮助过成步堂的人，滴水之恩当涌泉相报，即使御剑在法庭上要作为指控他的人、在拘留所里挖苦他没实力也一样。而对于没有滴水之恩的雾人，这就不一样了。虽然雾人做过的事很恶劣，但这阻止不了让人叹息：同样是优秀的法曹，怎么待遇差别就那么大呢？

御剑多年“恩”师狩魔豪受到了尊重，哪怕是成为对生命的威胁时。而执着于“我只是想知道真相而已”的王泥喜君……不能怪他，雾人只是他作为实习律师时期的一年期的老师而已。而且他又不是千寻，对吧？可还有个同样是意图杀害仇人千奈美的神乃木，同样的开始就找错了仇恨对象（可怜的“原来如此君”总成为别人的眼中钉……）。“杀错了人”，神乃木是在明明知道对方是舞子的情况下仍然控制不了对千奈美的仇恨。从行为上来说是没有多大区别的。只是，事情就是在意外和纠结中发展的。

响也是雾人的亲弟弟，无限风光的明星兼检事。与雾人有着类似的外形，却完全不同的气质。7年前的他没能认清哥哥针对别人的阴谋，7年后他大义灭亲。我不知道应该说什么好，我知道不管是7年前还是7年后雾人怎么坏似乎也没有想过去陷害弟弟。响也你就不能多表现出点“他是我的哥哥”吗？对于这样一个虽然做了错事，但没有危及自身的哥哥？你的前辈御剑检事想当年面对快要成为夺命鬼的恶劣检事狩魔豪时仍然是将其视为尊重的人呢。不过也足够了，除了响也外，还有哪个人能记得曾经的青色闪电。大家都在为真相而努力呢。

又想起了雾人仰天大笑的样子。请允许我让《KOF》的八神乱入一下，那姿势很像。然而，雾人不是八神，不可能用力量平息一切。不过就算是八神，也是不喜欢暴力的纠结的人。雾人他在笑什么？他在笑“这个世界就是这么现实”啊。

无言独上西楼，月如钩， 寂寞梧桐深院锁清秋。剪不断，理还乱，是离愁，别是一般滋味在心头。内容对不对没关系，可有这种意境。

风雨后会有阳光，可是闪电，不会再来了。

文 海马浩树

4月对于所有的“FF饭”来说，《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》的发售当然是头等大事。撇开新增的那30分钟影像不说，完全原创的OVA也很有看点，再加上同捆的《最终幻想XⅢ》试玩版……各位FANS还等什么呢？赶紧做好入手的准备吧！



■塔克斯（Turks）的所有成员在本作中同时亮相。前作中只是露了个面而已的曾和伊丽娜，完全版中将增加了不少他们的镜头与戏份，因此非常值得我们期待。



■不仅仅是给我们带来一些搞笑的演出，完全版中还将新增雷诺和鲁德两人的战斗场面。

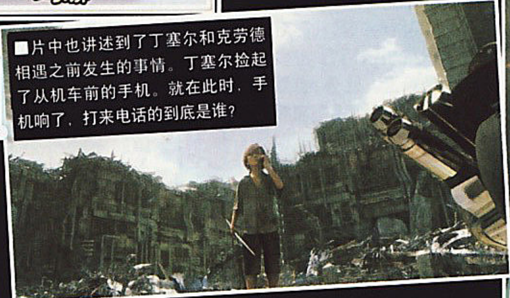
FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN COMPLETE

《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》

原名	FINAL FANTASY Ⅶ ADVENT CHILDREN COMPLETE
发售日	预定4月16日发售
媒介	BD
售价	4900日元（普通版）
	5900日元（《最终幻想XⅢ》试玩同捆版）

当思念化为羁绊 星球之力便再度唤醒

全新加入的片段



■片中也讲述到了丁塞尔和克劳德相遇之前发生的事情。丁塞尔捡起了从机车前的手机。就在此时，手机响了，打来电话的到底是谁？

《最终幻想Ⅶ 再临之子》讲述的是本篇结束两年之后的故事。这次重新制作的完全版，全新收录的场面和剧情将有30分钟之多，再加上为数不少特典影像以及完全原创的OVA，对FANS的吸引力自然不言而喻。



■夺去很多人生命的星痕症侯群在不断侵蚀着丁塞尔的身体，肉体上的痛苦对他来说已经习以为常。就在丁塞尔对这样的生活感到麻木的时候，克劳德出现在了他的面前。

新追加的OVA以及特典影像

- 《最终幻想Ⅶ OVA 丁塞尔篇》
- 《最终幻想Ⅶ》剧情回顾
- 《最终幻想Ⅶ Compilation》剧情回顾
- 《最终幻想Ⅶ 再临之子》上映花絮
- 《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》预告片集

完全原创的OVA动画

上期栏目中我们就和大家提到过，完全版中收录的OVA是由SE推出的官方小说《通往微笑之路（On the way to a smile）最终幻想Ⅶ》改编的，以丁塞尔视角展开的剧本由游戏的编剧野岛一成亲自撰写，在故事方面将对《最终幻想Ⅶ 再临之子》以及原作本身起到很好的补完作用。



◀为了进入WRO（世界再生机构），丁塞尔和里布讲起了自己过去的事情。





▲蒂法以及在本篇中登场的约翰也会在OVA中有重要的戏份，他们将负责保护丁塞尔的安全。



▲丁塞尔的母亲克罗埃，到底是怎样的事件改变了这对母子的命运呢？





▲苛刻的环境中，孤儿们为了生存下去而自发地聚集到了一起。



REVIEWED BY 白夜 (levelup.cn)

游戏时间 **200** 小时以上

热血推荐



异说 最终幻想	Square Enix	动作
PSP ディシディア ファイナルファンタジー		日版
2008年12月18日	1～2人	6090日元
对应アドホック・パーティー for PSP		推荐玩家年龄：15岁以上

黄金眼评分

26 满分 **30**

“‘新颖的系统＋超高的完成度＋重要的历史意义’使《异说　最终幻想》成为了PSP平台上最优秀的游戏之一”

“《最终幻想》系列”可以称得上是电视游戏历史上最优秀的RPG作品之一，可以说电视游戏诞生发展二十余年，各家硬件厂商一直都为了这个系列游戏可以出现在自家的主机上而打得“头破血流”。在这样的游戏诞生二十周年时，确实是有必要好好纪念一下，《异说　最终幻想》（后简称《异说》）就肩负起了这个重任。如今，距离游戏发售已经四个月有余，事实证明，《异说》很完美地完成了这个任务。

如果你之前不是“《最终幻想》系列”的爱好者，玩过《异说》后你会爱上这个系列，至少你会有兴趣去试试它的下一部作品；如果你之前是“《最终幻想》系列”的狂热FANS，那我相信你体验《异说》的过程中已经泪流满面过了。

脱离RPG

可以说在《异说》刚刚公布的时候，很多人是并不看好它的。先不说它大胆抛弃了系列传统的角色扮演类型，单论SE的动作游戏制作实力，确实可以说让人对其素质颇为担忧。但当游戏到了玩家手里之后，这种顾虑便随着游戏时间的增加而逐渐消失地无影无踪了。事实证明，代表着SE社内动作游戏制作最高水准的原“《王国之心》系列”小组的主力阵容将《异说》的战斗系统打造得十分成熟且有趣——近年来的《王国之心》等游戏确实给SE积累了不少动作游戏开发方面的经验。

既然游戏的类型为“动作”，那游戏主要玩的就是其战斗系统了。区别于其他动作游戏需要输入非常复杂的指令来释放各种招数，《异说》上手非常简单，绝大部分招式都仅仅用摇杆配合一个按键即可以发动，即使是类似超必杀的EX技也顶多是连打按键和按屏幕指示输入几个方向键而已（这个过程还可以通过设定让AI自动完成），可以说非常照顾新玩家。毕竟，游戏面对的主要用户还是“《最终幻想》系列”的爱好者——RPG玩家。

不过简单的操作并不意味着游戏的浅显，用简单的操作配合其他设定实现让玩家反复挑战的有趣战斗，这便是《异说》的过人之处。这里不得不提游戏中所引入的一个革命性指标——勇气值（BRAVE）。它的引入使得本作的战斗区别于传统意义的“将敌人的HP削减为0”，因为游戏设定角色当前的勇气值等于HP攻击的伤害值，所以传统意义上一味地直接伤害HP的打法很可能被重视夺取勇气值的对手一击翻盘。这就要玩家做出一个选择了——到底是夺取勇气值优先还是伤害敌人HP优先？这无形中大大增加了战斗的趣味性和战略性。

由于这个指标的引入，游戏中的战斗时刻处于高度紧张状态，玩家和对手在战斗中要抢夺对方的勇气值以求打出高HP伤害，而因为双方的勇气值都可见，所以玩家要一边与敌人周旋一边时刻计算对对手的伤害以伺机出手。细心的开发小组还为游戏加上了这样一个细节——当角色的勇气值足以一击将对手击败时，显示勇气值的数字会如水晶般发出点点闪亮。此时，处于优势的一方势必会疯狂地进攻以求将对手一击必杀，而处于劣势的一方则需要小心翼翼在对手潮水般的攻击下寻找一切缝隙来躲避致命伤害——这种紧张和刺激的感觉只有体验过才会明白。

实际上在本作基本的战斗系统大框架下还隐藏着很多小技巧，比如“回避取消攻击硬直”、“爆发EX模式的瞬间无敌”等，这都是要求玩家在长时间的战斗体验中充分掌握每一种行动的属性后才可以发现的，当掌握这些小技巧后，战斗又会上升到另一个层次了。此外，游戏中的召唤兽系统也与这个勇气值息息相关，配合多达50种召唤兽的发动时间以及对双方勇气值的影响，使得本作的战斗拥有无限的变数，即使打上上千场也不会让人觉得枯燥……

可以说，《异说》凭借成熟且优秀战斗系统，证明了《最终幻想》即使制作成动作游戏，也可以一样成功。幻想，并没有形式限制。

结合RPG

传统的动作游戏面临的最大问题就是“什么将成为玩家反复游戏的动力”。对于这一点，《异说》在战斗系统上下足了功夫之后还特地设置了非常非常多的可玩要素和收集要素，这可以说是SE这家以RPG为生的厂商非常善于并乐于做的事情。

游戏故事模式中DP、连锁战斗和关卡奖励等要素的设置，就体现出了很强的战略性，玩家要思考如何走位能节省DP、尽量多地触发连锁战斗以及获得各种关卡奖励，颇有战略游戏纸上谈兵运筹帷幄的感觉；装备方面受到在日本拥有超高人气的“《怪物猎人》系列”的启发。《异说》中也加入了类似套装和靠素材换取强力装备的设定；饰品方面此次从装备中单独分离了出来，基本饰品和条件饰品的配合是本作的又一特色系统，同样拥有很强的可研究性，配置得好的话在战斗中可以起到奇效，比如“瞬间就让EX槽积蓄满”等效果就可以通过基本饰品和条件饰品的搭配来实现。

此外，角色图标收集、大量的任务和バトルライズ……《异说》对于一个完美主义者来说简直是一个“噩梦”。

向“《最终幻想》系列”致敬

作为“《最终幻想》系列二十周年纪念作品”，对于有些年龄的玩家和《最终幻想》这个系列来说，《异说》所包含的更多是它的历史意义。游戏中到处充斥着“《FF》系列”的各种标志——水晶、陆行鸟、莫古利……曾带给玩家无数感动的历代主角、音乐和场景，熟悉的各种招式和台词，可以说游戏中的每个细节都让与“《最终幻想》系列”游戏有过交集的玩家回忆起了属于自己的那份记忆和感动。当将游戏的故事模式通关后，伴随着一个个熟悉的制作人名字飘过，耳边响起的是《最终幻想》初代到十代的主旋律交响乐。最后，一行字幕出现——感谢所有“《FF》系列”的制作人员，以及那些从1987年12月18日起便一直支持我们的玩家……

一瞬间，那些关于《最终幻想》二十一年的感动记忆，便再度鲜活了起来。



▲历代《最终幻想》主角汇聚一堂，这已足够令FANS疯狂。



▲勇气值成为本作系统的最大亮点



▲隐藏模式和收集要素丰富到“令人发指”。





星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
2009年2月19日发售	1人	8500日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 27 满分 30

浩瀚星海之旅，6年后再度启程

再度启程

细数老牌的日式角色扮演游戏，肯定会有玩家想到“《星海》系列”。作为3A（tri-Ace）的招牌作品，系列一直都在玩家中享有不错的口碑，六年前PS2平台上的《星之海洋 3 直到时间的尽头》更是可以说将整个系列提到了一个新的高度。

时隔多年后，3A并没有忘记《星海》这块金字招牌。继将系列的初代和二代成功移植到PSP、重新勾起玩家的回忆和感动之后，3A终于在2008年初确定了系列最新作《星之海洋 4》的发售消息。这也让很多喜欢角色扮演游戏的玩家重新怀念起了当年的经典。

游戏“启程”的整个过程还算比较顺利，不过这里要特别提一下的是游戏的人设。本作公布初期时的人物造型和最终确定的版本存在一定的区别，很多玩家笑称其为“娃娃脸”。或许也是因为制作人比较顾虑不同的玩家对于角色的接受程度，即使是在游戏发售以后，制作小组也一直将本作的3D人设和2D人设作为不同的卖点来进行宣传。美版和日版游戏菜单中使用的人物图标，便分别采用了3D和2D的人物形象来作为图标。

惊喜的第一印象

正如“《女神侧身像》系列”一样，本作的人物造型在细节上花了颇多的工夫，通过在《无尽的未知》中积累的经验，3A在画面上给早已进入次时代玩家交出了一个满意的回答，这也是本作让FANS惊喜的第一印象。此外，游戏中的过场动画和CG都比较厚道，虽然故事上没有过于惊人的突破，游戏与系列前传身分关联性也不是很大，但本作剧情的完整性还是很高的。提到剧情，当然还不得不说本作的PA事件。作为系列的一贯特色，这次的PA几乎全部转移到了飞船上来进行。撇开那些复杂沉闷的事件，游戏中的PA剧情很多都是生活方面的，非常轻松有趣。而且加入了薇尔琪这个“活宝”之后，飞船的气氛也变得活泼了不少。

不过有趣归有趣，要想全部触发本作中的PA事件颇有难度，毕竟每段PA的触发每周目只有一次机会，而其还有相互关联以及时间顺序。所以如果想不漏过每一个精彩的PA，飞船启航前留一个存档是非常必要的，

令人称赞的系统

尽管3代的系统已经获得了玩家的肯定，但3A仍然没有放弃对战斗系统的继续改进，最大的改进无疑就是加入了sight out/in系统。有了这一变化，战斗的节奏加快了很多，玩家能体会到如同动作游戏的爽快感，我们甚至可以将其称为简化版“一闪”。掌握了sight out/in系统，战斗时与敌人之间就不仅仅是简单的攻防关系了，我们能用防守来代替主动攻击。在游戏的Chaos难度下发动sight out/in没有敌方头像的变化提示，玩起来非常有挑战性，也很过瘾。

合成系统虽然稍有简化，但研究的空间仍然很大，是玩家强化自身实力的主要途径。而战斗收集方面，和前作基本类似，是值得追求完美的玩家挑战的一大要素。不过对于成就饭来说，想完成全部人物的百分之百收集率，不花个上百小时的时间也是很难的。

说一下本作的隐藏要素，通关后以难易度进行区分的两个隐藏迷宫由浅入深，适合不同层次的玩家。最终的隐藏迷宫WD，其存在的意义在于挑战游戏的最强敌人昂翼天使和到行星商人惨太那里买合成道具。只不过WD迷宫的流程比较长，中途没有存盘点，对于想反复挑战20层以后的昂翼天使的玩家来说，就稍微有点麻烦了。

3A的作品，玩的就是其丰富的系统，这话一点都不错。本作在这方面很好地继承了系列的优秀传统，也是《星海》区别与其他同类作品的最大特色。

“导演剪辑版”？

根据之前的惯例，不少玩家刚刚将本作打穿，就开始琢磨起本作的导演剪辑版的内容了。很简单，我们并不奢求3A追加一个特殊章节或者隐藏迷宫，也不指望游戏在画面或者音乐上进行多大的提升，只是希望一些缺点能够得到改进。从这个意义上来讲，是不是真的会有“导演剪辑版”那就不重要了。

首先，视角是一个大问题，游戏在移动时会自动调整玩家的视角，这样的设定看似比较体贴，但实际情况下却总是让人非常头晕。尤其是冲刺时或者一些相对狭窄的场景中，别扭的视角会让玩家觉得极为不适。

其次，战斗时即时地切换锁定目标，这其实也并不是什么无法办到的事情。尽管到了游戏的后期，玩家可以通过一些范围技能来弥补这方面的不足，但倘若增加了这一设定，不但玩家在操作时会方便一点，战术的打法相信也会因此而更加富有变化。

除去以上这两点，本作其他的缺憾就不是很明显了。合成的地点更方便一些、二周目的继承要素再多一些、斗技场的难度再高一点等等，这些也是FANS希望制作小组能够做得更好的地方。我们期待在今后的日子里，3A能够给我们带来的日式角色扮演游戏更加出色。

最后说点题外话，游戏公布初期曾经重点进行宣传的空中遗迹场景，不知是因为剧本还是制作时间的原因，在游戏中其实并没有出现，这也引起了很多玩家的好奇。若是有可能的话，希望3A将来能将这个“神隐”的场景复活。




▲令人赞不绝口的sight out大大提升了战斗的爽快度。


▲游戏的画面虽称不上很好，但看上去还是比较舒服的，尤其是中后期的场景。

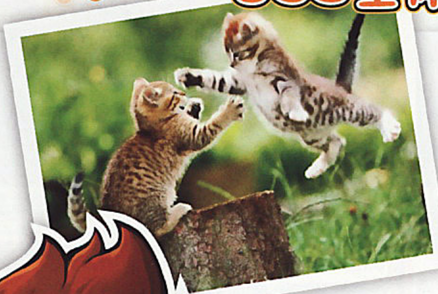

▲有趣的PA事件是玩家在游戏中的一大动力。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■最近编辑部的邮箱屡遭不测，先是被垃圾邮件挤爆，差点丢了许多重要信件，经过工作人员努力抢修终于抢救回来，却紧接着又遭遇邮箱空间不足的紧急状况，看来之前说过的“请大家来信挤爆我们的邮箱吧”这句话果然有些不妥呀。总之，现在邮箱已经修理完毕，之前发送邮件没有成功的读者现在可以继续发送邮件给我们了，请大家在不挤爆邮箱的前提下尽情给我们来信吧！

■争分夺秒得成就，千方百计夺奖杯——这就是编辑部近期的主题，至于为什么？看完这期的“小编对谈”你就明白了。总之，小编们现在都已经燃烧起来了，为了成就和奖杯战斗吧！

■新小编雷电登陆编辑部之后，编辑部内的美式游戏军团又添一员干将，士气大涨，每夜在游戏室中激情鏖战《使命召唤 战火世界》与《生化危机 5》，引得一班正在单机练级地狱中挣扎的日式军团小编好生羡慕，纷纷翘首企盼日式大作早日到来。

本期流行游戏 What's In

★成都 张朗立：我也是空战游戏爱好者，自封“ACE”，希望在不久的将来可以同真正的“ACE飞行员”一道翱翔在“鹰击长空”的世界中。

最让人眼花缭乱的游戏

《如龙 3》 PS3 （4 人）

和桐生一马一起不务正业！

——胜负师在完成了一堆迷你游戏后，已经记不起剧情发展到哪里了。

无尽的任务

《生化危机 5》佣兵模式 X360/PS3 （8 人）

目标：最大连击数达到 150！

——炎骑士

战火不息

《使命召唤 战火世界》丧尸模式 多机种 （6 人）

我们打败了 Activison！

——小编们打到第 31 轮的“丧尸灭杀队”一度得意忘形，结果后来发现遇到了 BUG。

（注：详情请参见本期的“小编寄语”。）

杂志相关

Email mgs35000：关于我的疑惑（也是我写信的主要原因）就是关于改版之后的“黄金眼”。这次的改版我很喜欢，但是也有了一些问题，按照评分准则 24 分到 26 分的游戏应该都是热血推荐级别的，不过这两期的“黄金眼”中有一些 24 分游戏并没有归入到热血推荐游戏中，如果是游戏评判标准有所变动的话，可杂志里并没有特别的解释，如果是统计或是排版的失误得话也确实太低级了吧。所以我想得到一个答案。小编们被次世代大作轰的晕头转向，对游戏的品味越来越刁，可不能降低对杂志的要求呀。如果不是错误的话那就是虚惊一场，这当然最好啦，呵呵。

抱歉，我们的评级并没有变化，只是改版之后疏忽了，这里也不用找什么借口了，向对此感到困扰的读者致以真挚的歉意！

宁夏 李家天：记得在以前的杂志中，有些新开的栏目在下一期就夭折了，给人感觉像是走马灯一样，我希望的是如果 UCG 要推出新栏目请考虑周全，一旦推出就应该坚持下来，可以改变但不要让它夭折。就最近新开的“多边小百科”而言，我觉得开发潜力还是蛮大的。

其实一个新栏目在刚推出的几期里有点类似“试营业期”，小编们会在这几期里广泛征集读者的意见，并根据读者的意见决定这个栏目的发展方向和是否继续办下去，此外，随着时间的推移，一些老栏目也会渐渐被更有新鲜感的新栏目所取代。毕竟，杂志的页数是有限的，在有限的页数中让读者看到更多自己感兴趣的内容才是小编们所关注的。

本期读者语录 Email 颜 B 仔：玛娜姐姐 cos 谢娃实在太漂亮了，为什么 ACE 飞行员不 cos 艾克塞拉呢？他以前不是 cos 过吗？（玛娜回复：那是 ACE 飞行员不愿提起的黑历史……）

东莞 黎志豪：其实，我一直觉得攻略的发表应该按照顺序来，一下子把游戏的隐藏要素都列出来貌似不太好，我个人认为，游戏第一遍还是自己玩才够意思，你不妨想一想，你玩一款游戏，没玩之前什么隐藏要素都知道了，什么惊喜都没有。所以个人认为，游戏攻略开始只把操作系统和剧情流程写好就够了，隐藏要素推至下一期杂志应该会更好吧！那样游戏第一周目自己探索够了，第二遍就可以参考攻略去完美了。虽然也可以倒过来印，不过存在着的话总不免会有诱惑的说……

如果真的要把隐藏要素都拖到下一期公布，小编们倒是轻松了，不过很多急性子的玩家就该撕书了吧……

Email 雪华夜：《游戏机实用技术》第223期的37页右下角"……那么请问它的HP有多少呢，答案是39000。换句话说，也就是39万HP。原来……"前面说写文章的是纱迦，于是我明白了一件事——纱迦的学生时代一定很痛恨数学课，能把3万9很庄重地说成是39万，哈雷路亚……

这位朋友理解错了。这个BOSS的HP是39000没错，不过因为他有受到所有的伤害变为1/10的特殊能力（前面有提到过），因此其实际HP就是39万。这个HP量在最近的《机战》最终BOSS里算是很普通的数据，因此这个BOSS号称最强，实则普通。这是制作人故意和玩家开的一个玩笑。

成都 张朗立：DVD方面，我感觉进步是很大的，不过我想说一下就是，千万不要一有与游戏相关的动画就放入DVD，应把有价值的、高质量的动画，比如本期的《街霸》而不是《死亡空间》放入DVD。

多谢你的意见，每期DVD的选材都是经过小编们激烈讨论产生的，不会出现滥竽充数的情况。顺便提一句，我是看到你的信才知道《死亡空间》也有动画的……

广西 蓝力潮：在杂志里出一谜题，光盘中用程序设一电子锁，谜题的答案就是电子锁的密码，开锁后得到特殊礼品，你们觉得怎么样？

如果我们把杂志用锁锁起来，在网站上出一个谜题，谜题的答案就是锁的密码，开锁后才能看杂志的内容，你觉得怎么样……开个玩笑，在礼物上加入限制可不是小编们的初衷，这种挑战智商和耐心的谜题在"读编往来"里倒还可以尝试一下。

广州 魏峤：在221期的内容里，《拿什么拯救你，日式RPG》算得上一朵奇葩，从看到它的时候，偶就喜欢上了这篇特企。是JRPG带我进入了游戏的世界，因此我对JRPG怀有很深的感情。在最初《最终幻想X》那无与伦比的震撼之后，也体验到了其他游戏新奇的创意和各有特色的系统，以及包含赋予游戏的世界观，价值观的游戏文化，成为我钟爱这种游戏类型的原因。但是慢慢的，不知道什么时候，我对它失去热情，总觉得新出的游戏跟以前没有不同，角色制作得实在糟糕，剧情也难见深厚的内涵，系统特别是战斗方面乱七八糟，就像文章说的，带着小P孩，没完没了的打仗做任务，到头来一战送你上西天，日本厂商的颓废无能就快毁掉这种带给玩家珍贵回忆的类型了。

发展至今的RPG其实对于很多老玩家来说，在剧情方面的确走入了千篇一律的窘境，要想在第一时间吸引玩家的眼球，厂商很自然地就会从游戏画面、系统等其他方面着手来寻求突破，所以这也不难解释目前"复刻游戏满天飞，原创游戏缺乏特色"的尴尬现状。而作为玩家我们所能做的也只有希望厂商能够带来更多的改变，这无论对于一款游戏，还是一个游戏类型，所产生的意义都是积极的，你说对吗？

"游戏3.0"，我有话要说

新栏目"游戏3.0"开张两期，陆陆续续地收到了一些读者和编委的意见，尽管不多，不过对于小编们还是很有启发作用的。

不羁的风：第2期的《COD4》VS.《COD WAW》素质大比拼比较有意思，以后建议多尝试各种可能，要是次次都和第一期一样，就没什么意思了。

心领神会！

ZX1031：这个栏目里的东西以PS3和X360为主，Wii的内容呢？"游戏3.0"也不能少了Wii吧？

已经责成炎骑士加入进来了，请大家放心。其实这期就有，不过因为东西有点多，只好放成小条了，还望各位Wii的支持者别见怪。以后咱们期期见！

上海 林镜：每期的小故事很有意思，还有插图。另外我发现纱迦很有当老师的潜质，这两期的故事看起来是讲故事，其实每期都在介绍一条道德规则，比如第一期的"注意配合"，第二期的"网络禁言"。不知纱迦来编辑部之前是干嘛的。

这都被你看出来了？其实我讲的故事就有如古龙的七种武器，名为武器，实为信念——好了，不吹牛了，不过有一点要补充说明一下：本人来编辑部之前就是一介学生，准确地说来编辑部之后三个月都一直是学生。

王锐思（编委）：（本栏目）内容混杂。例如这期（第222期）中，诸如《街头霸王Ⅳ》下载服装分享，《高达无双2》第三弹新任务这样的新闻，毫无类别划分，假设我是一个完全轻度的游戏玩家，我首先会碰到的一个小白问题就是：《街头霸王Ⅳ》的下载服装我应该去PSN下，还是Xbox LIVE下？这一点，在栏目中没有很明确的说明！

王编委的意见很有道理。编辑们干得久了，有些东西觉得是天经地义、顺理成章的，但对于广大读者来说却未必是这样，从本期开始我们就会注意这方面的问题，保证让新玩家不会产生迷茫。

读编交流

佛山 岑伟权：上了大学后最忍不住，最想骂的就是那一对对的情侣……不是因为我自己没有女朋友，也不是因为我妒忌别人的恩爱，只是你总不能天天出现在我面前吧？什么意思？我们的宿舍是7楼的，一出阳台向下看呢，就会看到有很多情侣坐在那些学校早已经安排好的特定位置的凳子上，他们在凳子上你亲我，我亲你……

准确来说，不是情侣故意天天出现在你面前，是你站在7层高的阳台上观察他们……其实情侣们在大学期间亲密一些也是可以理解的，虽然亲密的地方可能不太恰当，不过作为非死死团团员，就让我们尽量以一颗祝福的心去看待吧。



Email 王爵：我因为《生化5》推迟和家人移民去美国的日期，也算对它有爱吧。

如果属实的话，那你真的称得上是中国《生化》第一FAN了。不过，其实美国买游戏更方便，或者说是还有别的原因……

Email trueliujinglong：看了223期（2009年第7期）"读编往来"中编辑和读者都说自己每晚2点以后才睡，说熬夜不吃东西会得胃溃疡。我想提醒编辑和广大玩家的是：睡多长时间并不是最重要的，最重要的是什么时间睡。晚上11点到1点是胆经活跃的时期，此时是人体阳气开始生发的时候，应该睡觉，中医的采阴补阳就是这个道理，胆经生发不好，一天的气血都不好，同时影响人体的消化吸收功能；凌晨1点到3点是肝经活跃的时期，肝在此时进行解毒、排毒、修复肌体，肝经是人体阴气最重的经络，肝主藏血，如果此时不睡觉对人体损伤最大；凌晨3点到5点是肺经活跃的时期，此时由肺对全身的气血进行疏布，如果此时不睡，会导致人一天的精力不足；早晨5点到7点是大肠经活跃的时期，人体阳气已完全生发到最盛，这时一定要起床大便；上午7点到9点胃经气血最盛，一定要吃早点，而且吃多少都不会发胖。简而言之，晚上11点到早晨5点一定要睡觉，在其他时间睡，无论睡多少也起不到应有的修复身体的作用。短期感觉不到，但长期下去会对身体造成极大的损害。各位编辑如果不是工作需要，截稿期临近，千万不要熬夜，有事可以早晨起来做，像游戏编辑这种工作强度大，作息没有规律的工作，不要超过十年，否则对身体损伤极大。我作为一个UCG多年的老读者，看着编辑们多年来为了读者鞠躬尽瘁、死而后已，不忍心大家的身体就此垮掉。此乃本人肺腑之言。

面对如此专业的谏言全部编辑已经无话可说，惟有登出来供大家一同分享。另外个人感叹一句，中医就是棒！

噢噢噢！原来早上7点到9点怎么吃都不会胖！明天我要两个冰淇淋和巧克力呀！

你关注的重点完全错了……

本期读者语录 无锡 王炟：前些天我终于拿到了年终抽奖的礼物，原来压在老班那里已经一个星期了。拿回教室，一个知道我收到奖品的同学一把夺了过去，死命地拆包裹，而我却愣愣地站在旁边，看他那样比我还兴奋，UCG的杀伤力竟有隔山打牛之势。（玛娜回复：看来你的同学也是我们的热心读者啊，不知道你们有没有共享礼物呢。）

北京 夏磊：我们这边最近很流行一句话，那就是："人品决定一切，长相决定人品"，我觉得这用来形容我非常贴切，没想到第一次寄信竟然就抽中奖了。虽然只是特别奖，但好的开始就是成功的一半嘛，照这样算下去，再考虑到我的长相，估计下回就是三等奖，接着是二等奖，再下次就不用我说了吧。

为什么？难道你的美形度是逐渐递增的(－_－)？

南昌 盛世杰：最近玩《生化 4》很郁闷，为什么阿什莉不会拿枪，总是要我们的里昂站在前面挺身而出，面对一批批的村民、异教徒、佣兵和怪物，里昂都是奋不顾身，稍有怠慢就是 You are dead！你看看人家《生化 5》的谢娃，枪使得好，长相又不差，正所谓"女人当自强"，就算谢娃被砍了，顶多是个 Dying，还有得救。其实说真的，总统的千金偶尔也要学一学自卫。

如果女生都学会自卫了，还要里昂干什么(－v－)。你看艾达之所以到现在都没有和里昂结成佳偶，都是因为她太自强的缘故啊。

成都 张朗立：高考，来吧！我会像《无双》中的武将那样，把你"哔——"，像奎托斯对待美杜莎、波斯猫、独眼巨人那样，把你"XXOO"，视你为《战争机器》中垂死的兽族步兵，将你"哔……"，把你的脑袋"哔——"(由于内容暴力，都省略了)。最后，我将用脚踩你的尸体，手拿大学的录取通知书，像《生化危机》历代主角一样沐浴在朝阳的光辉中。

现在大家的拟人和比喻手法用得都很赞嘛，擦汗……

柳州 周文启：这期光盘里的《街霸Ⅳ》动画还不错，说来游戏中春丽大腿的结实程度着实让我们班所有见着的人都吓了一跳，动画里她出手较少，不过也是一样结实，最奇怪的是她和樱两人身着紧身旗袍上船时，那个美形啊，我一见之下瞬间被迷倒。但不到 1 分钟之后……且不说她那贴身的旗袍中哪里藏着一套格斗服并瞬间换上，那原本完美弧线的大腿也像孙悟空一样瞬间肌肉满满……我的春丽啊……

世界就是如此残酷，这就是格斗家的腿。要想身怀绝技，这"一点点"身材上的牺牲是绝对必要的。(目目)

广州 魏峤：现在的学校真是不太平啊！在这种本应读书学习的地方，小偷是越来越多了。经常是一不留神，自己的东西便莫名其妙地不见了。为了避免再次发生这种事，我痛下决心，为主机量身定做了一个不锈钢的架子，中间放着机子，使其离开抽屉底版 3 公分，然后把架子底角用大螺丝锁住，就万无一失了。做好之后，这个架子不但防盗性能好，而且主机放在抽屉里的散热问题也得到解决，到了夏天，还可以在主机下面垫上一个装冷水的热水袋。

这可是相当大的一项工程……不过你也要知道，将"心脏"轻易暴露在"体外"也是很危险的，但愿不要被你们的宿管看到。

上海 何奇：对新小编小九很有好感，因为年轻人嘛！没什么代沟吧！哈哈哈！

你是在暗示其他小编不年轻吗(－_－+)？

小编们最爱的武器

《生化危机 5》让玩家们体验到了痛快的佣兵生涯，相信也激起了大家对武器的热爱。爽快的霰弹枪、经典的狙击枪、威力巨大的火箭炮……每种武器都有着不同的灵魂，受到不同玩家的热爱。在广大的游戏世界中，小编们最喜欢使用的是什么武器呢？

狡猾的冷兵器派

铁棍，最初的爱源自《寂静岭》，《死刑犯》中也有各种各样的铁棍供爱好者选用。铁棍这种最原始的、随处可见的道具最能凸显游戏中的暴力(自认为)，它除了在坏人手中具有攻击性外，对于普通人更代表着随处都潜在着的威胁……

喜欢用的武器：锤子

能速战速决的武器就是好武器，拖延时间越长对心理和战局都不利。当然，人肉武器同样大欢迎，毕竟在这个时代，越好的武器意味着需要等价付出的金钱也越多……一句话，没那个耐性，直接上大锤！

弓。喜欢听弓弦拉开后吱吱作响的声音。弓作为远程武器比之枪械来说，因为箭射出后的弧线，更具一种优雅的气质……好吧，我是因为承认当初玩《怪物猎人》用近身武器血拼不过怪物才选择安全性更高的弓来战斗的……

可能有些俗气，个人最喜欢的武器是"大剑"。受《鬼泣》、《剑风》等我所喜爱的 ACG 作品的影响是主要原因，而大剑的豪侠气息也让我十分钟爱，估计很多玩家也会与我有同感吧。

浪漫的感性派

游戏不同，喜好也不同，《MGS》里面最喜欢醉人于无形的 M9（不省人事后任斯内克蹂躏），《生化 5》里面最喜欢威力生猛的手炮(杀伤力 5000 的手持武器)，《GOW2》里面最喜欢横扫千军的迫击炮(每次总觉得弹药不够，轰得不过瘾)，《马里奥》还是能吐火的白花最强(这算武器么～～b)。

霰弹枪、狙击枪和弓箭是我的最爱。弓箭是原始的感觉，狙击枪是精英的感觉，霰弹枪是野蛮的感觉。

热血的热兵器派

最爱《生化 4》中的盒子炮，可惜五代中没能现身，可惜……

各种类型的手枪，原因是最近一直在玩《生化危机 5》，手枪在佣兵模式里太重要了……

热兵器，威力越大越好，通常是火箭筒，总的原则是打起来够火爆就行。





由游戏城寨(levelup.cn)举办的 e 族之星 · 封面萌娘投票活动开始啦！封面 MM 由你决定，快来为你喜欢的 MM 投上宝贵的一票吧！

e族之星 eStar

投票地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-780752.aspx

诡异的个性派

对于晴天来说，动作游戏里其实并没有什么特别偏好的武器，充其量也就是找些比较搞笑的武器来"自娱自乐"。这不，某次在《如龙 3》中就发现了"家乡的特产"，虽然用来抡人还不错，不过我更想知道那个"赵菜"小店里卖的是什么(笑)



我最喜欢的武器是脚——当然我指的是人脚，不是猪脚鸡脚。历来拥有华丽腿技的角色都是我的最爱，比如《铁拳》里的花郎，空中三连蹴实在太帅了。《无双》里的女忍者连踢我也很喜欢，更老的还有《世界英雄》里的伪李小龙(估计现在读者都不知道了)……我的这一习惯可能和 Capcom 清版过关街机有关，像关羽(《吞食天地 2》)、汉娜(《恐龙快打》)的连续技最后一脚，总让我觉得极具快感。

本期读者语录

韶关 李伟杰：在以前《生化 5》没公布之前，我就梦到过类似于游戏里开头的场景，还拿着把手枪到处射丧尸。昨天又梦到了另一个 FPS 游戏，莫非是《战争机器 3》或者《失落的星球 2》？难道我有游戏发售的预知能力？（玛娜回复：如果是这样的话，快点把《战争机器 3》或者《失落的星球 2》的内容剧透给我们吧。）

小编对谈 成就奖杯与奖金

一个平静的下午，编辑部的内部聊天软件中突然贴出了这样一则消息：

根据指示，为加强游戏氛围、活跃办公气氛，特此决定：今后本部门任何游戏第一个拿到全奖杯或全成就的人，将给予 XX 元奖励！此奖励从本月起开始生效！第一个奖励的是在《街霸Ⅳ》上拿齐全奖杯的胜负师！

一时之间，原本平静的编辑部不再平静了……

胜负师：《生化 5》X360 和 PS3 各拿一遍，可以拿双倍，大家加油！

老编：可以，允许这样。

多边形：我有美日港版，那不是可以拿三倍？

纱迦：那不算（=_=）！

炎骑士：《生化 5》我还有九个奖杯，下班前估计至少还能拿四个～

纱迦：小多他爸只差两个，炎骑士完了。

ACE 飞行员：胜负师！快把《德雷克的宝藏》还我！

纱迦：从 2009 年 3 月开始算，要是以前的算，我立刻抱走几千元。

ACE 飞行员：那我第一个拿到《生化危机 5》佣兵模式 SS 成绩，鼓励一下嘛。

纱迦：全成就、全奖杯，说明你的成绩在全世界是首屈一指的，佣兵 SS 算啥，要能破 40 万分的记录还可以鼓励一下。

ACE 飞行员：你是鼓励编辑部游戏氛围，又不是全世界游戏氛围，编辑部第一还是第一嘛。

纱迦：……

火云：下载游戏算不算？

多边形：要是两个人一起拿，怎么算？我和 Gouki 一起联机打《生化》的 P 难度，一人一半还是都拿全额？

老编：下载游戏不算，一起拿算全额。

多边形：下载不算啊？你太不鼓励游戏氛围了。

纱迦：那每个游戏的全奖杯还分难度高低呢，不过就不管那么细了……注意从 2009 年 3 月的游戏开始算，老的不算。刚才就有人问我《降世神通》的碟还在不在，我就不点名了。为了 XX 元，丧尽天良，令人发指，人神共愤！

ACE 飞行员：做人不能就为了这 XX 元！

（一直在默默观察游戏发售表的 Gouki 突然发现了一个事实）

Gouki：突然想起来，《街霸Ⅳ》好像是 2 月的游戏。

老编：这……

炎骑士：刚刚又解锁两个奖杯！

玛娜：炎骑士分秒必争……

老编：那这样吧。★一年以内★大作★本部门无人拿齐★有难度★非下载游戏，满足以上五个条件都算，《机车风暴 2》和《街霸Ⅳ》都可行。从现在开始的新游戏，无论难度，是否大作，只要全奖杯和全成就，都算，第一个奖励的还是胜负师。

（胜负师放下了心中的一块大石）

Gouki：快，多边形晚上《生化 5》。

老编：到底《生化 5》花落谁家，明早便见分晓，注意别打得太晚迟到了，不然奖金正好和惩罚抵了。

ACE 飞行员：太残酷了……

（说到这里，Gouki 已经背起包回家挑战《生化 5》去了……）

纱迦：你可以瞄准未来要出的偏门游戏，比如 PS3 的《终结者》，超级好拿。

ACE 飞行员：还要买正版，亏大了。

老编：没有投入，哪有产出？这个奖励就是要告诉大家，什么叫干一行爱一行。

炎骑士：又解开一个！

（多边形也背起包回家《生化 5》去了。）

胜负师：买二手 PS3 游戏，拿齐了买掉，可能也就亏 XX 元差价 + 运费，奖励就平了。其实玩 PS3 也可以低成本的，就看你怎么个玩法，好玩的游戏拿奖杯是一种享受。

（关于奖金的争执最终在胜负师一席语重心长的话中宣告暂时告一段落，众编们纷纷感慨胜负师果然情操高尚，深感自愧不如。第二天一早，众编带着乌青的黑眼圈来到编辑部。）

Gouki：胜负师呢？怎么都上班了还没来，不是打游戏睡迟了吧？

老编：……胜负师昨天请了年假。

众编：……

（看来，编辑部的奖金战争还会如火如荼地继续下去……）

吹牛

剧本 九兵卫



★ Email 香草：多哥的剧情小说写得很赞，带孩子忙碌之余写写书怡情，不错。

最无奈的读者

Email 289650609：家里的捣蛋鬼把我的 N 多期 UCG 给撕破了，气死我了（怒 ING），真想揍那家伙一顿，可是我又不能打……很郁闷，最后我想了一个绝顶 idea，拿个箱子装起来，（……也不是什么绝顶 idea）。终于捣蛋鬼无从下手咯！啊，还没说，那个捣蛋鬼是只小猫。



九兵卫的编辑部日志

大家的论坛

来编辑部之前，小九就一直有这样的疑问“小编们是不是也上论坛呢？”来了之后发现，原来小编也是经常会在论坛上看看大家的留言的，只不过由于工作的缘故，无法在论坛中及时回复，所以很多人就会觉得小编平时不上网了。

论坛是大家的，在这里小编们可以听到大家的意见和声音，也能了解玩家们的游戏生活。最重要的是，这里是小编和读者交流的最方便的场所。

今年是游戏城寨建站 4 周年，小编们会经常上去和各位网友进行近距离的交流。感兴趣的读者可以多关注一下这方面消息，小编们期待大家前来捧场！（www.levelup.cn）

本期读者语录 Email trhhtr：前段时间和女友在网上看见了《生化 5》的视频，我和女友都非常兴奋（女友是看我打《生化 4》时迷上这款游戏的），于是我们就商量购买哪台主机，最后我们决定买 X360，现在开始存钱，我很快就能进入次时代了哈哈！（玛娜回复：祝你们早日买到主机，和 GF 一起玩《生化 5》一定会是次很难忘的体验 -v-。）



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.6

大学是一个自我的空间，无论是上课的环境，还是生活中的一点一滴，大学真的是一辈子中最有时间玩的，可也是危机感最强的一个时期。反看一下我的宿友，他们每天的生活过程只会按着一个规律不变：中午起床、网游、吃饭、网游、睡觉……我只喜欢单机的，很少与他们的生活习性有相碰。

——广东佛山 岑伟权

解析： 在校园中，说句老实话，玩网游者的比例肯定是要大于家用机玩家的，这也无可非议。但是在偌大的校园里寻找同好的过程，其实也是一个交友的过程，尤其是对于那些刚刚步入大学校园、并无多少知己的新生。自得其乐并不是一件坏事，但我们也并不需要因为各自的兴趣不同而相互排斥、孤立自我。与人同乐其乐无穷，游戏也能起到重要的媒介作用。

发掘身边的玩伴

小九在大学校园里通过游戏认识的朋友有很多，这里面就包括一些如上面读者所说的“非 TV GAME”玩家。最明显的就是和小九同宿舍的另外三名舍友，毕业时每人都拥有一部掌机不说，还有人购入了 X360 和 PS2，这对之前几乎不怎么接触电视游戏的他们来说，也算是一个相当大的变化了。其实只要是有趣的东西，就总是会吸引人的，我们要相信这一点。兴趣要靠后天培养，朋友要主动去结识。希望大家能在校园中发掘更多的玩伴，让每一天的生活过得更为充实。

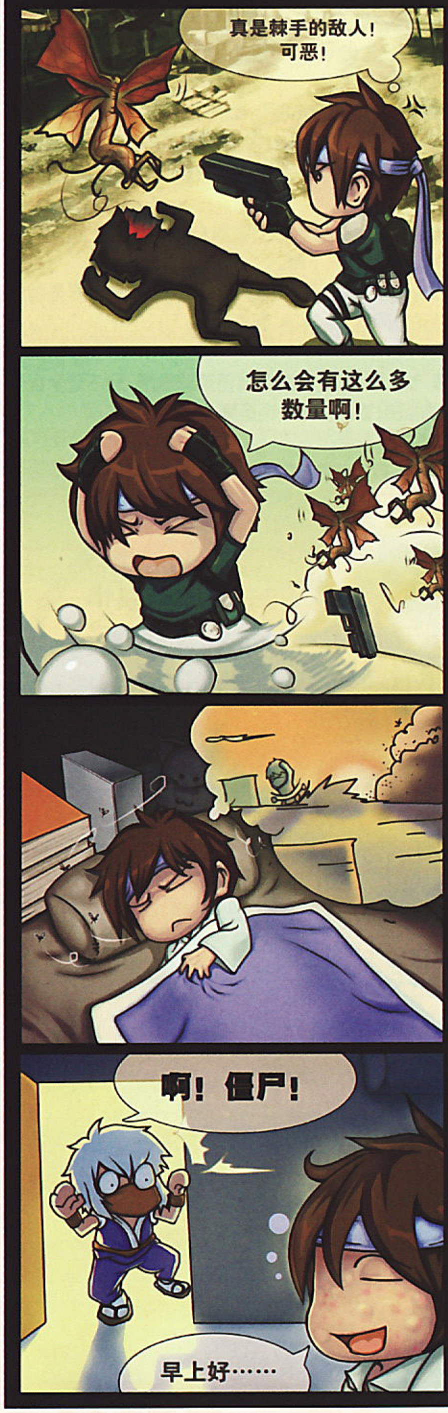
近期话题：

①说说你通过游戏结识朋友的经历；

②当你的主机被老师或者家长没收，你采取过怎样的行动？

如实写照

剧本 九兵卫



最狠心的读者

东莞 黎志豪：这一阵子不是很容易犯困的吗？我学校里不知道谁出了个点子，很管用哦！那就是放警铃！现在呐，学校里不时不时搞一个灾难演习，只要一放警铃谁还睡得着？要知道，那警铃都是在上课时出其不意时响的……如果你在睡觉，经过这一吓，你还能睡得着吗？况且还要跑下操场，运动完了，可精神了……小编们不妨在上班时出其不意的来两下……

★ Email Senlanan：新增栏目“游戏 3.0”与“多边小百科”都很有意义，前者是大势所趋，后者是“遗缺补漏”前者是顺应时代潮流，后者是“推广普及教育”！

最专业的读者

Email 刘京龙：UCG2009.3A “读编往来”中“最咬文嚼字的读者”黎志豪提出的问题是汉语中多年来一直解释不清的问题，后来经多位语言学家共同探讨得出结论：要根据对人是否有利来区别。

具体来说就是：如果结果是不利的，那么不管肯定句还是否定句都表示这一动作未发生，比如“我差点气死”和“我差点没气死”其实是一个意思（也就是说黎志豪读者所举的例子两句话都表示“实际上没吐出来”）；如果结果是有利的，那么如果是肯定句就表示这一动作未发生，比如“我差点赢了”其实是没赢，反之否定句表示这一动作已发生，比如“我差点没赢”表示最后还是赢了。如果无法判断动作结果是否有利，就要结合说话者的主观愿望用上述规律判断。

看完之后觉得脑袋有点晕……非常感谢刘读者给我们的解惑，小编们受益良多。

立竿见影

Email 双日天：PSP 昨天刚到，心情异常激动，在众人围观之下，打开检查一遍，所有东西装好，开机，玩一小会，正欲收起，一哥们至，欲借一小会，予之，一旁观看。须臾，后传来一声：“好玩哈？”浑然不觉，继续观看，后又传来一声：“好玩哈？”猛然惊醒，回顾，乃生活老师……后来这哥们帮我背了锅，不过这个星期之内我绝对再也不拿出来了……

新小编报到



大家好，我是新小编雷电，上期已经出现在杂志上，这期终于从黑影中走出来了。

以前上学的时候，每次和新同学坐在一起，大多要进行自我介绍，以便增进同学之间的相互了解，从而更好的打成一片，不过一般情况下也没什么太多新鲜的故事可讲，我见过的最厉害的方法就是在末尾唱个歌了。

游戏在这之前是我的第一爱好，能将之作为工作，实属荣幸，现在研究“如何为读者大人们提供最优质的服务”和“加班”是我的第一爱好。我参演的《潜龙谍影》系列”也是自己最喜欢的游戏系列之一(凹~ v ~凹)。经常年鉴定，基本属于剧情派，对拥有“诡异”剧情的《寂静岭》等动作冒险游戏情有独钟。其实个人喜欢的游戏类型很多，但是惟有文字冒险游戏屡次尝试不果，其他的都会拿起来玩，而且是玩一个爱一个，当然……不是花痴。

游戏之外，对英式摇滚乐有所偏爱，期待和喜欢远到 Beatles、近到 Radiohead 等乐队的同学们交流“如何做一个好的音乐爱好者”的心得研究。

我的自我介绍讲完了，但是今天就不唱歌了……

本期读者语录 上海 吴鸣婷：唉，现在虽然生理年龄是已经不小了，但感觉这十来年很多方面并没有长大，终于体验到了什么叫“不想长大”、还是学生时代好。（玛娜回复：这种时候就让我们向火云永远 18 岁的精神看齐吧！）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

买黑角，赢大奖活动正在进行中　请登陆：www.e-game.com.cn

本期大奖

黑角新版 PSP 光环高保真立体音箱



1名

二等奖



5名

黑角 iPhone 金属触控“双核”



5名

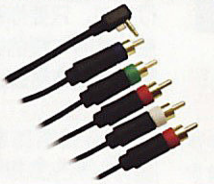
黑角 iPhone 3G 酷“旋”影音支架

三等奖



5名

高保真线控耳机



5名

加长版 PSP 色差线

本期特别放送

黑角各种周边产品（随机抽取）　10名

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对“影漫搜查线”栏目有什么意见和建议？

3B 互动信箱礼品名单

大奖　新版 PSP 至尊大礼包



福州	陈　潇
耒阳	刘　靖
上海	张　曦

一等奖　新版 PSP 水晶十二合一套装

惠州	陈之炎	上海	邬启欣
韶关	李伟杰	长春	赵义国
太原	李政霖		

二等奖　DSL 水晶藏宝盒套装

哈尔滨	何　毅	厦门	吴彬隆
大连	侯欣利	芜湖	易伟伟
鞍山	李东阳	衡水	张　明
常熟	罗　超	上海	张子昊
九江	罗志鹏	柳州	周唯唯

特别放送　黑角各种周边产品（随机抽取）

扬州	费　龙	北京	王喜文
汕头	何裕贤	广州	魏　峤
海南	黄韦华	成都	曾浩翔
阳江	梁锦标	兴化	张　娟
银川	王柏欣	惠州	张智棠

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

读编交流

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《高达模型年鉴 2009》，定价：25 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 c 族》第 6、7 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 辑，定价：9.8 元；《超级机器人大战 · 原创世纪 珍藏事典》，定价：24 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元 / 辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画版》6、7，定价：16 元 / 本；《模魂志》第 31 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、101、102、104 ～ 108 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 17 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期、第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 179 ～ 181 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 222 期、总第 223 期、总第 224 期，定价：9.8 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 31 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 8 ～ 11 辑、14 ～ 18 辑，定价：12 元；第 20、24、25、31、33 辑，定价：8.8 元。《生化危机 5》特辑、《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 15、19 ～ 24 辑，定价：9.8 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑，定价：28 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《最终幻想专门志》第 1 辑，定价：25 元，第 2 辑，定价：19.8 元。《PS3 专辑》第 3 辑、第 4 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①《战争机器 2》可以一开始就分屏玩吗？还是说需要通关才能解锁相应的模式？②目前的次世代主机将画面输出到 52 寸的电视上会不会很不清楚？③我把 PSP-3000 升到 5.00 系统没什么问题吧？只是听说高版本的系统以后不好刷机来着……④ PSN 上的内容是不断累加还是过段时间就会删除一些呢？更新的频率大概是多久？[ucganswerme]

①游戏一开始就能直接选择两名玩家分屏作战，并不需要将游戏通关。②主机的画面是否清晰和你使用的视频输出线材以及电视的性能有很大关系，不过以你目前的情况来看，即便是使用色差、HDMI 的方式输出高素质的游戏画面，在 52 寸的电视上也有可能会有比较明显的锯齿等现象，但并不会过于模糊而无法进行游戏。③根据以往自制系统破解的经验，官方每次推出最新版本的升级补丁都有可能在其中附带一些阻止"自制系统"正常安装的代码，所以久而久之就在玩家中形成了"系统版本越高，刷机越难"的说法，不过由于目前 PSP-3000 并没有破解，如果你想体验官方提供的全新功能，也只能选择升级到最新的 5.03 版，至于这是否会对今后破解和刷机造成影响，那就不得而知了。④通常情况下 PSN 的内容都会以"累加"的形式不断更新（实际的频率会根据游戏的推出进度来决定），同时为了释放服务器更多的储存空间，也不排除官方在推出某些免费内容一段时间后将其从卖场中删除的可能性，当然如果你是购买的付费内容就完全不需要担心这种情况了。

①请问怎么给 PS3 的用户名设置密码呢？主要是想防止其他人乱动自己的主机，怕把一些游戏存档之类的给删除了……之前看《PS3 专辑》上似乎有讲过方法，但不知道具体该怎么操作啊！②PS3 浏览网页时可以将页面全屏显示吗？刚上游戏城寨的网站显示就很小，看起来比较费劲……③注册 PSN 的年龄和姓名等信息必须使用真实的吗？主要是怕以后绑定信用卡后，如果和 PSN 的资料不符合会影响买东西。[sikaoer123]

①如果你曾经在《PS3 专辑》看到过相似的内容，那可能是你将 PSN 账号密码和用户名密码的概念弄混淆了，其实 PS3 并不具备对登陆用户设置密码的功能，如果你想避免别人乱动主机的话，不妨专门建立一个"游客"的账号并将其设为默认登陆，这样也可以在一定程度上避免误删除游戏数据的情况发生。②使用 PS3 浏览网页时可以按下 R3 键对当前显示的画面进行"缩放"（或选择"显示"项目下的"最大尺寸"），但不能实现"全屏显示"的功能。③注册 PSN 时填写真实的个人信息主要是方便官方收集用户信息，以便提供更好的售后服务，不过对于处境比较尴尬的国内玩家来说，只要确保注册时填写的年龄超过 20 岁以上即可，而真实的姓名其实在进行信用卡绑定时，系统并不会进行核对，只要你确保所使用的信用卡不会出现恶意欠费等不良的信用记录，基本上不会对在卖场购买付费商品造成影响。

有几个 PS3 的问题希望得到解答。①我自己在同一台 PS3 上使用不同的账号分别注册了港服、日服和美服，请问在美服上购买下载内容应该用什么办法付费呢？在日服上可以使用国内的信用卡（带 VISA 和 MasterCard）吗？②在不同服务器上的游戏追加内容是否都适用于港版 PS3 游戏，比如我在香港买的游戏，下载美服的追加内容会不会无法使用？另外官方的中文版游戏应该只有港服上的追加内容才适用吧，这个理解对吗？③有些游戏的补丁在港服没有推出时就已经在其他服务器上推出了，那我使用在其他服务器上注册的账号下载这些补丁，然后再使用港服上注册的账号运行该游戏，是否就能玩到已经打过补丁的版本呢？④我的 PS3 是港版 40G，在可以使用的硬盘容量只有 8G 时分别运行了《上古卷轴 4》、《信赖铃音》、《辐射 3》、《机车风暴 2》和《吉他英雄 4》这几个游戏，由于单是前三个游戏外包装上的硬盘容量需求就已经超过 12G，但在运行游戏时却没有出现过硬盘容量不足的信息，而且之后我自己动手将硬盘更换为 320G 后将原来硬盘上的数据恢复到大硬盘上，再次运行以上这几个游戏数次，它们各自所使用硬盘容量依然没有变化，这属于正常现象吗？另外以上几个游戏都没有安装选项，请问这对游戏时的速度是否会有影响？⑤如果将之前安装的游戏数据删除后，没有安装选项的游戏再次运行时是否会自己再次安装？打过补丁的游戏是否需要再安装一次补丁？游戏存档与游戏数据之间是否有必然联系还是互不相干？⑥ PS3 上有没有支持把 USB 键盘和鼠标作为主视角射击游戏控制器的游戏？[Lily Chilli]

①目前 PSN 无论是日服还是美服都不支持国内的信用卡支付，所以要想在这些服务器购买付费下载的内容就只能通过"网购"（淘宝网、易趣网美国代购）等方式获得对应服务器的充值卡，然后对自己的账户进行充值才行。美服的 PSN 充值卡目前有 20 美元和 50 美元两种规格（日服充值卡为 3000 日元和 5000 日元两种规格），而根据官方服务器的设置，美服账号所能充值的金额上限为 150 美元（日服上限为 20000 日元），如果你已经超过限额将无法再使用点卡对账号进行充值，只能等到目前的账号余额和你准备充值的金额相加低于上限金额才行。②虽然我们常说港版游戏的实质内容和日版、美版游戏没有任何区别，但它们是否支持从其他服务器上下载的追加内容并没有一个统一的规律，所以为了避免造成不必要的损失，晴天还是建议你根据游戏的版本来下载对应服务器的内容比较保险。③只要你在主机联网的情况下运行游戏并看到"版本升级"的通知就说明你的主机能够正常运行游戏的更高版本，而之后运行高版本的游戏也必须登陆对应的账号才行。④由于游戏包装外所注明的"HDD 必须容量"有可能是指"安装游戏数据"或"保存游戏记录"这两种情况，所以只要你能正常运行以上的游戏就属于正常现象，而对于"已经标明硬盘容量需求较大，但游戏中没有安装选项"的问题有可能是在第一次运行游戏时，游戏就已经强制进行了硬盘安装，具体情况你只要在 XMB 界面查看"游戏"→"管理游戏数据"下对应的安装内容即可。⑤删除游戏对应的安装数据后，再次运行"强制安装"的游戏自然需要重新安装数据，而游戏的"升级补丁"同样也归类在"管理游戏数据"的项目下（说明中有版本号提示），删除后再次运行游戏同样需要升级到高版本才行。游戏存档和游戏数据在同一个账号中都是独立存在的，删除游戏的安装数据并不影响游戏存档的正常使用。⑥目前 PS3 仅支持使用 USB 键盘进行快速的文字输入以及使用鼠标简化浏览网页时的操作，暂时还没有将它们当作主视角射击控制器的游戏。

我的 PSP-1000 目前的系统版本是 3.71 M33-4，最近想升到 5.0 M33，但怎么按 × 键后提示我"系统环境不正确，无法升级"，有什么解决方法吗？难道是老型号的 PSP 不能升级？[sunxiaoyesteve]

5.00 M33 的系统可以在 PSP-1000 和 PSP-2000 两个型号的主机上进行安装，如果你直接使用"傻瓜升级包"无法完成升级，建议你下载软件"Recovery Flasher 1.50"后再按照以下的方法升级：（一）将下载的压缩包解压放到 PSP 的根目录下；（二）在 XMB 界面运行"GAME"下的"Recovery Flasher"；（三）选择"I AGREE, now take me to the program"进入程序的主界面；（四）在"Target FW"一栏按 × 键选择 5.00 的自制系统版本；（五）依次选择"Install M33 CFW"和"reset (format) settings as well"启动升级程序，完成后系统会提示按任意键关机，之后需要等到电源指示灯不再闪烁后再开机。



▲使用该方法会将系统版本升级为 5.00 M33-4，如果想使用 5.00 M33-6 的自制系统还需要运行额外的补丁程序，之后在"恢复模式"中会追加"提升记忆棒读取速度"(Speed up MS access)的选项。

本期读者语录

Email yhj8528：不知小编们有没有记账的习惯，但我做到了！自从买了 X360 后，我就一直记账作到了现在。希望我继续记下去，何时我长大了再看看我玩的历史，就会联想起我儿时的记忆。晴天回复：如果小编们都像你这样做的话，估计今后只能对着游戏清单瞠目结舌，感叹自己原来还有那么多游戏没玩呢……

@ 我已经在《高达无双2》中把“通算击坠40000机”和“通算200个任务”的任务完成了，但为什么还没有出现“高级问卷”的通信呢？另外“初级问卷”的出现条件是什么？[王硕]

游戏中的“初级问卷”需要完成“通算击坠数20000机”和“任务过关数50”的任务才会出现；“上级问卷”除了完成“通算击坠数40000机”和“任务过关数200”的任务外，还需要在“初级问卷”中拿过满分。

@ 小弟最近在玩《抵抗 惩罚》，可是当流程进入到一位女学者被关在奇美拉大营里时，主角前往营救却发现女学者被关在全是水的培养皿中，刚过了checkpoint就有大量的自爆型奇美拉向我冲过来，而且怎么也打不完，完全就卡死在哪里了，不知道应该怎样才能通过这里啊？[wl931023]

2-4最后BOSS战前的确会遇到你所说的大量自爆奇美拉，不过这里最多也只会出现6～7波敌人（每波大概7只左右），只要有足够的耐心，完全可以在checkpoint的位置消灭所有敌人后再继续前进，并不存在打不完的情况。另外本关还有一个SKILLPOINT的成就是打爆50个自爆奇美拉的头，只要运用一定的技巧顺利地通过这里也能顺便完成，如果在瞄准上有一个困难的话，可以切换成“操作B”模式用摇杆来控制准心，这样相对会简单许多。

@ 最近用PSP玩《撼天神塔 黑暗再临》总觉得游戏的速度有问题，就像是开了“加速齿轮”一样，经常站在原地一不小心就被敌人给打死了……有什么解决方法吗？[雾以类聚]

出现“加速”的现象近期的确有不少玩家给我们反映过，而根据目前晴天所收集到的情报来看，这种情况多发生于使用3.71 M33自制系统的玩家，比较有效的解决方法就是将PSP系统升级到5.00 M33以上的版本，而且在这之前可以将记忆棒里的记录文件进行备份，如果出现记录不兼容的情况就只能重新开始游戏或刷回老版本的自制系统才能正常使用。

@ ①请问在《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》中的最强武器是什么？在哪里获得呢？②如何才能锻造出最强的武器？[727038664]

①由于本作的最强武器都需要在前作《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》中取得过“ロストウェポン”并进行联动才能获得，所以以下就为你列出前作中获得这些武器的具体方法，其中“アドラの键”在任意迷宫中与敌人战斗时都会随机掉落，满足数量后将“必要角色”编成到队伍中，最后前往“ギャリオン・メイズ大神殿”解开封印并击败对应的封印兽即可获得。②在继承了以上“ロストウェポン”的前提下，在《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》的战斗中按□键发动“凭神觉醒”消灭敌人会获得名为“ウィルスコア”的特殊道具，之后带着“ロストウェポン”前往“θ 隐藏されし 禁断の 秘迹”的迷宫调查祭坛就可以消耗它强化武器，其中五次强化分别需要角色的等级达到LV1、LV20、LV25、LV50、LV135才能进行，而且最后一次强化不会消耗“ウィルスコア”，而是必须在与封印兽的强制战斗中获得胜利。

武器	必要角色	アドラの键
死ヲ刻ム影	ハセヲ	5个
阳炎ト踊ル乙女	アトリ	10个
静カナル翠ノ园	クーン	15个
其ハ声预カル者	八咫	50个
途切レヌ螺旋ノ缘	朔望	30个
诱惑スル蔷薇ノ膻	エンデュランス	25个
绯ニ染マル翼	パイ	20个

@ 《啪嗒嘭2》中旗手嘭是个比较特殊的人物，我发现有些状态对它有效，有些却没有，例如盾牌英雄的无敌状态对旗手就有效，而魔法嘭的治疗效果就没用，不知道能不能具体介绍下哪些状态对它有效呢？另外蛋糕对旗手有效吗？效果和其他嘭一样吗？[蛋蛋三剑L]

由于旗手本身不参与战斗，所以除了无敌、加防对其有效外，加攻、回复等辅助进攻的有利状态都对其无效，而蛋糕所附加的能力情况也遵循以上的原则。

问答接待室

由于近两个月PS3上的大作终于让观望已久的玩家下定了购买主机的决心，所以近期无论是关于PS3硬件还是PSN的相关问题都有明显上升的趋势，甚至还有部分玩家提出了刊登某些PS3游戏攻略的要求。不过鉴于目前杂志的篇幅限制，虽然还暂时无法满足所有玩家的要求，但拥有这些问题的玩家都不妨多关注我们为大家精心炮制的《PS3专辑》，说不定你所期望的某款独占游戏攻略就会在上面出现哦。

最近在玩《侍道3》，不知道晴天能告诉我一些实用的秘技和各个结局的达成条件吗？如果可以的话，能不能附上全刀藏的资料，这样收集起来就轻松许多啦（笑）。[ynoloveaya]

游戏中的确存在很多小秘籍，不过由于大多数都是属于“恶搞”性质，所以晴天就先告诉你两个比较实用的技巧，可以用来获得一些额外的道具（笑）。另外本作的结局数量同样也有30个左右，以下为你列出的BEST ENDING属于完成条件比较复杂的，其余的结局基本上都只需要在触发“信长袭来”的事件后，在天奈城和实利城选择不同的选项，并取得最后的战斗胜利即可达成。最后关于全刀藏的内容由于篇幅较长，晴天已经通过邮件回复给你，你可以注意查收，祝你早日圆满本作。

秘技①：平时撞击村中的鸡会有一定几率获得“金のたまご”，接着当“街道”中出现“传说の商人”后，与其对话两次并依次选择“もっと珍しいものはないか”和“じゃあいい”就能使用金蛋和其交换特殊的珍稀道具。

秘技②：在商店购物出现“购买”和“卖出”的选项时，按键下跪并选择“頼む何か恵んでくれ”会有可能随机得到商店中的一件物品，而买完东西后，按键拔刀并选择“金をかえせ”可以对店主进行攻击并取回消费的金钱，不过村民对你的评价会大幅下降。

结局 大团圆

前提：游戏中要尽量提高村民的好感度，除强制剧情要求的情况，平时不能对村庄中的主要人物作出拔刀或攻击的动作，所有的强制战斗必须获得胜利。

1. “日中”时段前往“高种村”靠近幸太选择“まあ落ち着け小僧”；
2. “日中”时段前往“天奈城”与接待员对话选择“腕に覚えあり！雇ってくれ”；
3. 任意时段前往“实利城”选择“俺を雇ってみないか?”；
4. 任意时段前往“实利城”靠近佑马选择“樱花党について讯きたい”；
5. “夜”时段前往“朽叶々原”找到地藏菩萨前的信之助；
6. 任意时段前往“朽叶々原”在墓场看到信之助两兄弟的剧情；
7. 分别两次在“夜”时段前往“朽叶々原”接受“信之助”的委托；
8. “日中”时段前往“街道”的寺庙附近，情节后与雪园对话；
9. “日中”时段前往“高种村”与幸太对话选择“いや……なかなかの腕前だぞ”；
10. “日中”时段前往“天奈城”发生情节并选择“いや……なにも……”；
11. “夜”时段前往“朽叶々原”与信之助见面并选择“わかった”；
12. 发生“信长袭来”的情节后前往“高种村”找到宗近；
13. 前往“实利城”与源十郎发生情节，之后无视他的攻击直接前往天守阁前与信之助会面；
14. 前往“实利城”的天守选择“犬死して、おまえは满足か?”，之后与佑马的战斗中使用峰打给予其最后一击；
15. 前往“高种村”选择“俺は樱井家再兴などやりたくない”和“俺が怀剑を持って行く”；
16. 前往“朽叶々原”选择“是非に及ばず”、“やめろ！来てはいけない！”和“信之助殿……みんな……”；
17. 前往“天奈城”杀死最后的主膳。

本期读者语录 惠州 张智棠：在223期的“游话好好说”中又看到了离开了的小编，虽然好像是客串的，但再看到突然觉得好亲切，好像回到了从前刚上高中的轻松生活。晴天回复：虽然曾经的小编离开了，不过大家热爱游戏的心却一直没变，多年以后还能和读者们分享这份心情，应该也是很幸福的事情吧？

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★刚买了3个月的1TB硬盘突然出错，把我吓得半死，要知道我这么多年上网得来的一切东西都在这1TB里啊。还好经过紧急抢救，仅损失了极小的一部分（主要是《白骑士物语 古之鼓动》的资料），不过接下来等待返厂调换需要一周时间，意味着一周内不能用电脑。离开电脑的日子，感觉也挺不错的。

★这周的另一件大事就是搬家，因为协调失败，导致搬家的有效时间只有6个小时，真是把人急死了。新家的布局和过去一样，意味着不用花时间去适应，不过也丧失了新生活的感觉。此次搬家惟一的损失是一套《しゅごキャラ》挂历，当时在日本卖断了货，费了好大劲才托朋友搞到，就这么丢了的确很可惜。



★硬盘是在我正听着《超时空要塞 边境》的CD、正存着SUPERCELL的初音图时突然崩溃的，不得不贴出这张初音图以纪念之……

本期个人签名

《白骑士物语 古之鼓动》白金达成！



●《生化危机5》即将获得白金之前官方居然来了一次更新，更新虽然增加了几个奖杯，可是却需要购买延期的补丁包才能够获得……恨只恨自己手慢，好好的一个白金奖杯就这么丢了，看来还是专心地打"佣兵模式"虐杀村民吧。

●今年的愚人节过得格外平静，既没有愚人也没有被愚，就连自己希望看到的假新闻都没有看到，充斥在网络上的那些假假真真的新闻大多没有什么技术含量，不过博君一乐的效果是起到了，希望明年能够有什么震撼的新闻唬住俺。

本期个人签名

左柠麻花右柠馓子

○那天和家人去山姆会员店逛逛，结果在家电柜台前发现了70寸的BRAVIA实物一台，一看价格才四万多，心想这也太便宜了吧？结果是少看了一个零，随即转身走开……继而在隔壁柜台又看到了103寸的松下等离子，标价六十七万左右（大概是这个数，当时只顾着看电视去了，没敢仔细看价格），于是整个人就快崩溃了……哎，要是能在这种电视上玩一把《WE》或者《BH5》该是多么爽的事情……

△老爸坐火车来深圳，结果隔壁卧铺有名女子在火车上被偷了贰万七千元现金，整个车厢的人都被警察留了"案底"，惟独老爸被放过。借此机会提醒大家，如果要出远门，最好不要携带大量现金，现在银行卡这么方便，何必把风险带在自己身上呢？

□《COD WAW》新丧尸地图甚是好玩，我、Gouki、十六夜和LU的方寸组成了比较稳定的"丧尸灭杀队"，每晚都玩得欲罢不能，目前（正常游戏情况下）最高纪录26轮。那天战完后，上PSN看看世界排名，第一名居然是1760多轮，且不论是否作弊，按时间来算，这得不停气打上六七天才能达到这个成绩，实在是骇人……

×《变形金刚2》全球公映时间最终确定，2009年6月24日全球同步上映！考虑到时差的关系，我们会比美国观众要提前一些看到，只可惜在全球放映时间列表上，惟独中国的上映时间是TBC（待定）。据说原版中有个镜头是红蜘蛛被擎天柱扔在一块中国品牌的广告牌上，把这个广告牌砸碎了，而国内引进版因为赞助商的压力会修改成红蜘蛛被砸碎了，而最后汽车人是在公安民警和城管的协助下战翻了霸天虎。



本期个人签名

Windows 7太好用了，9月快点来吧！



★终于下定决心把堪称全编辑部最烂的手机换掉了，虽然本人一向秉承手机能打电话发短信即可的原则，但这部破手机已经破到了令人发指的地步，通话10分钟机身发热之后必然死机，且多个按键极为难按。本来一心想要等iPhone降价一口气迈入现代化，谁知iPhone的价格比PS3还坚挺，无奈只能换了个普通的智能手机，居然也有动作感应游戏，只是手感就……

★某日收到老爸发来的短信，被吓了一跳，手机屏幕都看不清楚的老爸啥时候学会发短信的？更加吓一跳的是短信的内容，洋洋洒洒数百字，虽然不是笑话，但笑果超过所有笑话，看完后笑到肚子抽筋，想不到老爸真是太有才了……

本期个人签名

大脑缺氧，效率下降。

★几乎令人喘不过气来的"春天"终于过去了，新一年的第一波日式RPG也开始陆续公布。目前是比较看好的是PS3版"工作室"新作（我真的不是只冲着人设和声优去的……），不过自己对于该系列完全是新手，看来到时候得让晴天指点指点了(@_@)

★最近搬到了新的宿舍，从自己的房间就可以直接看到编辑部的办公室。这让我想到了上初中时，坐在3楼的教室里能透过窗户清楚地看到位于同一高度的自己家里的厨房，距离隔的也不是很远。于是到了每天中午肚子咕咕叫的最后一节课，我就忍不住往窗户外面看，然后……

★激奏版的1/8团长手办顺利入手，价格炒得稍微高了点。想想接下来还有4月底的朝比奈以及5月底的长门……厂商的这"圈钱"计划可真够狠的，估计是想在"凉宫"第二季出来之前彻底榨干FANS的腰包了。



本期个人签名

更新奖杯后晚上回去玩《魔界战记3》，白天拿掌机玩《魔界战记2 携带版》……我就差变成"普利尼"了！

1. 由于我住的小区里有很多人养狗，所以经常在电梯看到各种"不该看"的东西，满电梯的狗味算是相当正常，也经常发现电梯里出现一滩奇怪的不明液体，更可怕的是有时候还会出现色泽非常健康的一大坨……（T口T可怜的物业）。所以每次进入电梯时都要小心翼翼地注意地面，否则后果真的不堪设想……

2. 最近抽空通了一下早就想玩的《死魂曲 新生》，本作这次将美剧和日式恐怖融合起来的做法确实很赞，感觉像是亲身参与到连续剧的演出中一样，而且对村庄场景的刻画也更为生活化了，躲在四周都是尸人的普通民房里感觉真是刺激非凡呀！恐怖游戏果然还是发生在现实感强烈的场景中才会好玩，期待早日玩到背景是编辑部的恐怖游戏(—_,—)。



本期个人签名

连续五年在愚人节被骗……

本期读者语录 Email：295597624：昨夜我做了个梦，梦见自己在用PS3来网战，玩到正精彩时，PS3坏了，我号啕大哭，随后听到老师猥琐地叫了声："起床了！"现在看到小编们玩网战，玩得爽歪歪，我只好在旁边羡慕不已。（纱迦回复：说实话本人虽然天天与游戏为伍，却很少做游戏梦，不知何故，请专家解答。）



▲最近沉迷于一款非常精致的小游戏《World of Goo》(粘粘世界)，由 2D BOY 制作，去年 10 月发行了 PC 版和 Wii 版，PC 版是 2D 画面，对配置要求非常低，上网本也能跑，在 Windows 7 、Vista、XP 下均可运行。游戏过程是遵循物理和建筑原理利用各种不同类型的小球（就是那些粘粘的 Goo）建造一个网状结构，最终让某种类型的球或剩余尽可能多的球被吸进管子。不同的球有不同的性质及坚固程度，比如轻气球用来拉升网络或机关，某些球可以重复利用而另外一些形成网络后就不能再移动了。你的每一步行动都会被计数，应该寻求步数尽可能少的方案来解决每一关。另外也要想办法吸出尽可能多的小球，用于通天塔模式（我姑且这么译——），在线进行这个模式时，你的建筑旁边会即时显示世界各地玩家的建造高度和你当前高度的排名，很有挑战性。游戏的关卡设计都很有特色，音乐也不错，推荐喜欢解谜类游戏的玩家尝试一下。



本期个人签名

All love is lucky, even when it breaks your heart. ——Madonna



■222 期杂志中，我在《生化危机 5》攻略下方的小条中透露了自己买了台大液晶电视消息。没想到之后一段时间收到了不少好友的询问，而且还有几位参加天下聚会的玩家发来短信问我买了啥牌子的电视，买了多大的电视……在此谢谢各位对我关心和好奇。

■再过一个月又是五一劳动节了，最近越来越多的天下聚会组织者纷纷和我联系希望在节日期间举办聚会，希望我们共同努力，让天下聚会越办越好。

■玩《生化危机 5》最烦的事情知道是什么吗？答：就是遇到网络不好的情况，本来准备和好友好好的杀上一把，让佣兵模式再创高分，结果掉线了……这时候郁闷真是没法提了。

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com



［游戏］《如龙 3》真是太好玩了！我把最近所有的空余时间都给了《如龙 3》，甚至洗澡的时候还让胜嫂帮我打打桌球、麻将之类的迷你游戏。这应该是我今年玩得最认真的游戏之一，我已下定决心，无论多麻烦，都会尽力取得其白金奖杯。

［思考］和朋友聊天时不知怎么聊到了学生时代的眼保健操，努力回忆，我却只记得最后一节“轮刮眼框”。朋友倒是每一节都记得，不过他说：“我小时候很不喜欢做眼保健操，因为做不好的要受罚，我就被罚做了很多遍。做眼保健操是为了保护眼睛，可老师逼我做眼保健操时，却没让我先洗手，特别是上完体育课后，那脏手在眼睛周围又按又刮，那是保护眼睛吗？”对啊！做了这么多年的眼保健操，可我从来没想到过这一层。一些我们习以为常的事情里头，原来还有这么些不曾注意的细节，又长学问了。

［牢骚］最近因为生活需要，看了些医学保健方面的书，心中的困惑增加了不少。比如说“孕妇为保持营养均衡，每天要吃 25 种不同的食物”这一条，我数了一下，把白开水都算上，平常人一天也很难吃上 20 种不同的东西，更何况孕妇有大量的东西是不能吃的；而这些在书前面赫然列出的不能吃的食物，到下一章节又出现在“营养菜谱”里头，这种“自抽”行为让人无所适从。总之，对“砖家”们说的话算是领教了。

本期个人签名

和麦 X 劳的 6 块钱的汉堡相比，肯 X 基只有在机场吃才觉得便宜。



【细菌】细菌是一类单细胞原核微生物，以分裂的方式在短时间内进行爆发性快速繁殖。

【病毒】病毒的体枝比细菌更加细小，是一种没有细胞结构的纳米级微生物，通过自我复制的办法达到超越细菌的快速繁殖能力。

【寄生虫】通常定义下的寄生虫指寄居在其他生物体内或体外的一类生物，通过宿主的机体提供生存的养分。寄生虫的生长和发育会直接导致宿主机体功能的衰退和病变。常见的寄生虫有猪肉绦虫和血吸虫等。

因为最近《生化危机 5》玩得太多，所以特地查阅资料了解了一下这三类微生物的基本特征。其实，这三类微生物在初、高中的生物课上已经有较为详细的介绍，游戏中出现的可怕病毒和凶猛的寄生虫显然只是杜撰出来的结果。不过眼下正值春季流行病高发阶段，小炎在此提醒大家，一定要注意疾病预防，不要光顾着打游戏，还要多多锻炼身体！

本期个人签名

乖乖，连续爆出七个寄生虫，这运气也太好了吧！



◆上期在这里说和女友双打玩《生化危机 5》通关遥遥无期，结果不知道是因为女友看了我的这段话之后发奋图强还是突然找到了感觉，总而言之，现在《生化危机 5》“女友双打限定版”的进度是——老兵难度第四章！我想如果不是因为最近工作很忙，可能已经开始尝试 PRO 难度的挑战了吧。虽然老问题——不敢打那种从敌人身里飞出来的虫子——已经得到了解决，但新问题还是有的——QTE 的连打按键部分总是过不去——这……心理问题克服了，生理问题又来了……

◆“丧尸灭杀队”现在的最好成绩是 26 轮，通过 PSN 联网创造。但实际上下载包推出的第三天我们就把各自的 PS3 搬到了编辑部，实现了 4 台 PS3 本地联机的“盛况”——当天的最好成绩是 31 轮，但事实上游戏从第 23 轮左右就出现了一个奇怪的 BUG——丧尸不再爬进屋，而是傻傻地站在窗边等死……如果按当天的情况，估计只要我们愿意，打个千儿八百轮不成问题吧……最终，不堪忍受如此 BUG 的众人一致选择——拉电闸集体自杀……

◆如果说老编剧回归之后的《英雄》最近的剧情还算能看的话，那么《终结者　莎拉传》的剧情就真的不是知道该怎么形容了，总之我已经决定放弃这部剧集了。现在每周固定追的剧集只有两部，《24》和《LOST》，其他美剧则一般都是选择在休息日集中火力歼灭。

◆梅西——阿根廷的新 10 号——会成为继伟大的“M10”之后的另一个“M10”吗？

本期个人签名

●不愧是做《街霸》出身的动作天尊，到最后，《生化危机 5》还是要靠拳头吃饭啊，佣兵模式真的做成了清版游戏……



★写下这段寄语时正好是自己来编辑部三年的日子（愚人节的确挺好记的 -_-b），这期间除了和众小编建立了深厚的感情外，也发现了这城市有别于家乡的另一种美丽。如果说“有人分享的生活才算是幸福”的话，能够和那么多热爱游戏读者分享自己的游戏心得无疑也是最幸运的事情，毕竟“有爱才会让生活更精彩”嘛（笑）。

☆厚道的《苏醒神光》终于进行了官方密码的最后一次更新，有兴趣的玩家可以进入以下的网站（http://sacredblaze.jp/keyword.html）获得最新的信息，而其中与日本媒体联动的密码除了在 222 期杂志上已经为大家进行了刊登外，“安心完全攻略本”的密码也顺便在这里一并公开， 这下还在为收集发愁的玩家应该不会再有什么怨念了吧？

★由于春节回来之后 PS3 基本上又进入了封存状态，所以最近趁比较有空的时候又开始了个人的“PS3 游戏补完计划”。目前首要的目标就是消化掉去年买来就一直供着的《交叉利刃》，毕竟之后还有 6 月 25 日的《萝萝娜的工作室》等着我呢！（热切期盼 ING……）

本期个人签名

关于生活的全新尝试将接踵而来

本期读者语录　**中山　黄家伟：**起初第一眼看见“黄金眼”的变化如此之大时，着实比较诧异。不过慢慢品尝后也确实不错，但建议将页数最好控制在 3 页之内就足够了。
（纱迦回复：改版之后的黄金眼容纳游戏更多了，因此所占页数只会比过去少哦。）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年4月7日～2009年11月10日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

发售表中4月份最受瞩目的恐怕是一款不能被称之为游戏的蓝光动画，《FF Ⅶ ACC》除了增加半个小时的全新影像之外，附送的《FF XⅢ》DEMO应该是许多玩家购买这套动画的主要原因，这款让所有RPG饭期待了多年的华丽巨作究竟能给我们带来什么样的震撼呢？答案马上就要揭晓了。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
		2009年4月		
9日	阿尔卡那之心2	すっごい！アルカナハート2	AQ Interactive	格斗
9日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件薄！	5pb.	文字冒险
14日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero：Metallica	Activision	音乐
23日	锻棒 黑翼之章	カヌチ 黒き翼の章	Idea Factory	文字冒险
29日	实况棒球大联盟2009	实况パワフルメジャーリーグ2009	Konami	体育
30日	Myself；Yourself 各自的终曲	Myself；Yourself それぞれのfinale	Yeti	文字冒险
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊驱使的感情	伯爵と妖精 梦と绊に想いを驰せて	5pb.	文字冒险
		2009年5月		
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作
26日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCE	动作
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险
28日	下一站天后	Skip Beat！	5pb.	文字冒险
		2009年6月		
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
		2009年7月		
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险
		2009年8月		
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
		2009年4月		
7日	教父Ⅱ	The Godfather Ⅱ	EA	动作
7日	汉娜·蒙塔娜	Hannah Montana：The Movie	Disney	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick：Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
9日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
9日	功夫玩偶 塑料拳头	Rag Doll Kung Fu：Fists of Plastic	SCE	动作
16日	最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版	Final FantasyⅦ Advent Children Complete	Square Enix	—
28日	大航海时代在线 南十字星	大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营
		2009年5月		
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作
12日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry：Box Office Bust	Codemasters	动作
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
19日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
		2009年6月		
2日	大棒球联盟2	The BIGS 2	2K Sports	体育
9日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击
9日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
23日	霸王Ⅱ	Overlord Ⅱ	Codemasters	动作
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
预定	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演
		2009年7月		
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作
		2009年8月		
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击
		2009年9月		
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作
30日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作
30日	童话大战	Fairytale Fights	Playlogic	动作
预定	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作
		2009年11月		
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty：Modern Warfare 2	Activision	主视角射击
		2009年预定		
夏	最终幻想XⅢ	Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击
年内	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演
年内	格斗之王XⅡ	The King of Figthers XⅡ	SNK Playmore	格斗
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击

04.07 教父Ⅱ

多机种 ■EA 推荐度 B
动作 ■对应机种为PS3/X360



史上最伟大黑帮电影《教父》三部曲一定是许多电影爱好者的最爱，这款获得电影授权的第二部作品即将与玩家见面。本作的故事方面依然将以原作剧情为蓝本，该系列除了具备《横行霸道》式的高自由度动作要素还融入了一些策略的要素，玩家既可以体验在生意场上与敌人的明争暗斗，也能够直接亲身参与每一场争夺纽约黑帮势力范围的激烈战斗，各个帮派之间的地盘争夺在本作中也会更加火爆刺激。前作中拷问敌人的系统在本作中将会发扬光大，我们可以使用更多的残忍手段让敌人乖乖开口。

04.09 胧村正

Wii ■MMV 推荐度 B
动作角色扮演 ■无对应周边



本作是由当年PS2平台《奥丁领域》的制作小组开发的2D卷轴动作游戏，只不过前者是欧美童话风格，而本作走的则是纯正的和风路线。游戏在画面上会让人有极为强烈的日式绘卷的感觉，奥义的演出效果十分炫目，在场景以及角色动作的细节方面也拿捏得颇为用心；此外，本作的战斗流畅而且简洁，玩家要利用好场景中的道具，对付不同的敌人时还需要适时改变战术，尤其是BOSS战的时候。最后还要提醒大家，本作的音乐是曾负责《最终幻想Ⅻ》音乐的崎元仁来制作，同样值得玩家去细细品味。

04.09 战国BASARA 战斗英雄

PSP ■Capcom 推荐度 B
动作 ■无对应周边



虽然依旧以动作为主，但是本作一改正统作品中一骑当千的过关型玩法，取而代之是强调对战乐趣的2对2的战斗方式，虽然少了挥动武器消灭大批敌人的爽快感，但是大大增加了联机时玩家之间配合的乐趣，更适应掌机游戏联机的便利性。游戏收录的角色和角色的招式基本没有缩水，玩家在对战时可以流畅地使用连续技来终结对手，但游戏的规则并不是击败对手就可以获胜，而是需要将画面左侧的槽积满。除了联机对战之外，游戏还为玩家准备了丰富的任务关卡，即使单机游戏时也不会感到枯燥。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年4月				
14日	C.O.R.E.	C.O.R.E.	Graffiti Entertainment	主视角射击
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
18日	口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队	ポケモン不思議のダンジョン 空の探険隊	Nintendo	角色扮演
21日	铁血联盟	Jagged Alliance	Atari	策略角色扮演
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Artdink	模拟经营
23日	风云 大笼城	风云！大笼城	nn.system	策略
23日	目标 钓鱼大师	めざせ！！釣りマスター	Hudson	体育
23日	八墓村	八つ墓村	FromSoftware	文字冒险
29日	俺自己制造	メイドイン俺	Nintendo	动作
29日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来襲	NBGI	角色扮演
29日	迷宫与水坝	ダンジョンダム	Acquire	角色扮演
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	模拟经营
30日	火影忍者 疾风传 忍列传III	NARUTO-ナルト-疾风传 忍列传III	Takaratomy	动作
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
21日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media-5	益智
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	文字冒险
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 蝶	ひぐらしのなく頃に绊 第三卷・蝶	Alchemist	文字冒险
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险
28日	魔女传说 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一	角色扮演
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演
2009年6月				
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
11日	无限航路	无限航路	SEGA	策略
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
预定	萌萌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险
2009年7月				
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演
2009年预定				
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	动作角色扮演
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年4月				
2日	11只眼 交错的视线	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	文字冒险
7日	教父II	The Godfather II	EA	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
5日	天鹅绒刺客	Velvet Assassin	Gamecock Media Group	动作
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作
12日	战场 太平洋战役	Battlestations: Pacific	Eidos	射击
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち～EXTRA	5pb.	射击
2009年6月				
9日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击
9日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
23日	霸王II	Overlord II	Codemasters	动作
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击
25日	苍翼默示录	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
30日	细胞分裂 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作
2009年7月				
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作
2009年8月				
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击
2009年9月				
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐
22日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗
30日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作
30日	童话大战	Fairytale Fights	Playlogic	动作
预定	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作
2009年11月				
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	主视角射击
2009年预定				
秋	光环3 ODST	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击
冬	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击
年内	格斗之王X II	The King of Fighters X II	SNK Playmore	格斗
年内	九十九夜II	ナインティナイン・ナイツII	Q Entertainment	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年4月				
9日	胧村正	胧村正	MMV	动作角色扮演
16日	体育十项2	Deca Sporta 2 Wiiでスポーツ10种目	Hudson	体育
20日	激情漫游 特技竞速	Excitebots: Trick Racing	Nintendo	竞速
23日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	动作
28日	牧场物语 牧场小店	牧场物语 まきばのおみせ	MMV	模拟经营
29日	麻将格斗俱乐部Wii	麻雀格斗俱乐部Wii	Konami	桌面棋牌
30日	鱼眼Wii	Fish Eyes Wii	MMV	体育
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育
18日	拳无虚发	Punch-Out!!	Nintendo	体育
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育
26日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演
2009年6月				
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育
23日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
2009年7月				
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作
2009年9月				
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐
2009年预定				
春	Wii Sports Resort	Wii Sports Resort	Nintendo	体育
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3（トライ）	Capcom	动作
夏	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击
年内	宇宙行者	コズミックウォーカー	Nintendo	动作冒险
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作
年内	魔法指挥棒	タクトオブマジック	Nintendo	即时战略
年内	长龙攻击英雄	ラインアタックヒーローズ	Nintendo	动作
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年4月				
9日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 ポータブル	CyberFront	文字冒险
9日	战国BASARA 战斗英雄	战国BASARA Battle Heroes	Capcom	动作
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN -the climinal of integral-	CyberFront	文字冒险
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 -the age of infinity-	CyberFront	文字冒险
23日	七魂	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	动作角色扮演
23日	绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	动作冒险
29日	女神异闻录 PERSONA	ペルソナ	Atlus	角色扮演
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル	NBGI	文字冒险
30日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作
2009年5月				
1日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	EA	音乐
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	SCE	格斗
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T-Wave	5pb.	文字冒险
28日	勇者30	勇者30	MMV	射击
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营
2009年6月				
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	CyberFront	文字冒险
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
预定	剑与魔法与学园2	剑と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演
预定	秋之回忆7 雨后	Memories Off 7 After Rain	5pb.	文字冒险
2009年7月				
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディヴァー	SEGA	音乐
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成
2009年8月				
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险
2009年9月				
22日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速
2009年预定				
春	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智
夏	伊苏I&II 编年史	Ys I&II Chronicles	Falcom	动作角色扮演
秋	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

"第九艺术"这个概念已经提了多年，这绝非为了让自己显得和电影、音乐、文学一样有深意而挂上的虚名，游戏的音乐、艺术设计、剧情、游戏本身最原始的操作感亦或游戏的独特玩法，都能表现出游戏中能够真切体会到的各种情感——快乐、满足、愤怒、恐惧、无助、悲伤、无奈……

"游话好好说 Vol.02"讨论话题：

哪一款或者一个系列的游戏给你留下过深刻的印象，触动了你最敏感的那根神经，让你的情感泛起了波澜。

原帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-778561.aspx

读编交流 游话好好说

谁触动了你最敏感的神经？

小编们游话说



沙发 BLUE的

《MGS4》，斯内克爬向终点的时候自己真的是皱着眉头玩的，心想小岛为什么这么狠

5L 感慨万千的

和众多日式 RPG 中强调的"英雄主义"相比，文字冒险游戏中所蕴含的情感显然更加细腻与深刻，也更容易引起玩家的共鸣与感动。Aquaplus 在家用机上重制的两款 PC 游戏就是对这种情感的最好诠释，现在每当自己想起《传颂之物》中跨越时空的爱情，《泪涌三重冠》中背负宿命的兄弟之情时都会产生无限的感慨。

6L 仰望天空的

《勇者斗恶龙 V》的故事让我体验到那种不屈服于逆境的执着信念。每次玩这部作品时，这种感受都会很强烈。即使面对再大的困难，也要挺起胸脯去逾越它，这也是每个人心中的"勇者精神"。

7L 男儿有泪也会弹的

那是太多了，比如：当年将 FC《空中魂斗罗》通关后，夕阳下，让你泪流满面的画面。

8L 辗转在谜团中的

说到文字游戏，我最近玩《EVER17》玩得很 High……最喜欢这种从几个人的角度讲述同一件事，真相渐渐抽丝剥茧的感觉了，不同人的视点来看，很可能一边是轻喜剧爱情，一边是伦理道德，另一边则是悬疑惊悚……

触动了最多人最敏感的泪腺的《危机之源 最终幻想VII》

城寨的同学们好好说



szlsucg

扎克斯孤身面对千军万马。即使早知道扎克斯是必然会牺牲的，但我还是不惜一切想让他生存下去。"活下去！""不能死啊！""爱丽丝在等着你！"这是当时脑海中所想的一切。即使已经泪流满面也不敢用手擦掉，因为害怕操作失误而令扎克斯送上性命……直到最后，游戏被强制结束，扎克斯倒下那一刻，我才发现，眼泪早已干涸了。

草摩观

我蹲在墙边下巴抵着膝盖看完了最后的 CG 后，我这样蹲了很久。有多久？不知道，只记得片尾 CG 都已经播放完了，看着黑屏我还依然哽咽着。其战斗系统一定是为这个结尾服务的，那变成灰色的、无法回想起来的爱丽丝的脸庞。

——扎克斯。

——让贫民区开满鲜花，扎克斯果然棒！

——约定好了哦，要帮我做卖花的手推车。

"我要活着回去，帮爱丽丝做更好的卖花手推车啊……"这句你没有说出来的话，我替你说吧，扎克斯。

hillmagic

扎克斯独自冲向前方，最后倒下，天空灰暗，大雨这时倾盆而下，背景音乐响起，凄婉啊！这一刻我真的被感动的热泪盈眶。

dark13wings

明明就知道结局，但还是在一步一步地向着绝望前进；明明就不能改变，即使用了金手指也无法再向前一步；明明就已经结束，却痴心妄想能有隐藏着的完美结局。才开始，就结束。但是至少我们经历了，最重要的是过程，不是嘛？

irregular

虽然早知道主角会死去，还给自己打了预防针，但通关之后还是蒙在被子里哭了。……这是打游戏第 2 次哭，第一次是《FF VII》女主角死去的时候。我被《FF VII》套牢了么了我……

《潜龙谍影》，敬礼！

冥泣

《MGS3》最后，Big Boss 站在花海中，用枪口指着自己的师傅的时候，我放下了手柄，就听着耳边飘过的风声，花海也肆虐地起伏。这是我的内心，也是 Big Boss 的内心。选择了开枪。想起了《和巴什尔跳华尔兹》的结尾了……一片血的殷红……

黑泽遥

在墓地的场景中，变得衰弱不堪的 Big Boss 由斯内克搀扶着步履蹒跚地挪到了 The Boss 的墓碑前，之后放开了斯内克的手，想独自站立，但极度衰弱的身体却使如此一个普通的动作变得困难。Big Boss 在几次努力之后终于站直了身体，将双脚并在一起，缓缓地艰难地举起了左手再次向自己的导师敬礼（也是最后的告别）。

当看到那一幕时，我脑海中不由地浮现出了《MGS3》结尾的那一幕，相似的场景，同一个战士，同一样的动作，不同的是战士已经不复当年的强健而变得苍老衰弱。如果说哪一个游戏让我感到了生命的沧桑的话，那这个游戏只能是《MGS》。



好好总结

因为 levelup.cn 网友发言非常积极，所以不能将大多数人的回复收入杂志，敬请谅解。下一期的讨论主题是：你对 PS3 的"奖杯"和 X360 的"成就"系统有何看法。除了会在 levelup 上发帖外，也欢迎读者来信、来邮件参与本栏目。

本栏目的发言仅代表发言人个人观点

天下聚会

ACE飞行员：进入4月，我们迎来了各地天下聚会的一个高峰，最近我收到了很多玩家的短信和电子邮件，大家都希望能够在自己的城市举办天下聚会。本期杂志除了对两场聚会进行前期预告之外，天下聚会南京同盟第四届同人会也是近期的一个焦点聚会，在此我们特别做了一个较大篇幅的报道。各位希望参加和举办天下聚会的朋友请联系我吧。

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

五一天下聚会 重庆动漫节联机挑战赛



■聚会现场布局效果图，我们正在进行场地装修工作。

现场硬件列表

显示器24LCD×8（《生化危机5》与《街头霸王Ⅳ》各4台）

X360游戏机×8（《生化危机5》与《街头霸王Ⅳ》各4台）

投影仪器×1

笔记本电脑×1（用于PSP交流比赛游戏ISO拷贝）

活动须知

地点：重庆国际会展中心

时间：2009年5月1日～5月3日

聚会报名

http://juhui.levelup.cn

为进一步推广培养重庆地区的动漫以及TV GAME平台的发展，开展玩家以及动漫爱好者的合作交流，天下聚会特地在“2009西部国际动漫节”期间举办《生化危机5》佣兵模式挑战赛和《街头霸王Ⅳ》对抗赛。天下聚会特地租用下了100平米的专用场地，让大家零距离接触并体验这两款游戏史上最出色的游戏！重庆地区玩家都加入本次的比赛中来吧！

对于战队来说，一次不受网络因素制约、能够完完全全展现自己实力的线下比赛无疑是证明自己的最好机会。如果没有战队组织，但又怀有高超技术的玩家也可以报名参加这次的比赛，你可以自己在比赛前的试玩活动中找到合适的玩家自行组成队伍，活动组织方也会把单个的玩家有组织的安排到一块参加比赛对抗，无论怎么样你都能充分的体会到游戏无可比拟的乐趣。

对于从来没有接触过TV GAME的朋友们来说，这次比赛更加是个交流学习的好机会，无论你会玩不会玩，大家的快乐，友谊永远都是第一位，而胜败都是第二位。那么你还在害羞什么呢？怕大家看到自己出丑而嘲笑自己么，绝对不会！勇敢的拿起手柄，因为大家也都是一样的菜，快乐才是游戏所表达的真谛。赶快加入这个史无前例的游戏盛会中来吧！

广州天下聚会之电玩动漫祭

时间：4月21,22日下午　**特别晚会：**4月23日晚

活动举办地址：广东工业大学华立学院、广州华立科技职业学院、广东省华立高级技工学校

承办社群：炎之动漫社，翼旋动漫社，动漫爱好者动漫社，高达模型群，

活动概要：女仆咖啡厅；PSP联机擂台战模型手办展；动漫问题抢答赛；漫画展；电玩动漫祭晚会。

本次活动面向广州增城的大学

聚会报名 http://juhui.levelup.cn

活动内容

一、电玩游戏区

1.由承办方提供20台PSP，设立PSP对战区，交由无PSP的参赛或娱乐群体前来免费体验娱乐，其参赛者皆可获得组办方送出的小礼品一份。

2.擂台争霸赛：凡具有PSP，NDS的玩家可自由到此区参赛，活动方法：由参赛者进行淘汰赛，其最后胜出者，可挑战承办方的台主，如果赢得台主即可成为下一位台主。此区比赛为《实况足球2009》等。

此区比赛设立在女仆咖啡厅内，凡参赛者皆可免费享用雀巢咖啡一杯，雪纺蛋糕一份，精美小礼品一份及糖果，凡进入第二轮的参赛者更可获得由黑角公司赞助的电玩周边一份。

二、女仆咖啡厅

活动当日，女仆工作人员6名，此区活动当日，实行义卖咖啡和蛋糕，所获利润交由学校捐给聋哑学校。擂台争霸赛的参赛者则可到此区免费享用。

三、模型手办展

活动当日，承办方提供至少约80台模型手办。热烈欢迎大家提供自己的作品展出。凡参赛者可获得礼品一份。

四、漫画展

现在已经在正式招收作品。其活动展出约60张画，全都是经过挑选的优秀作品。由学校提供至少8块大板作展览。现场观众皆可投票评选自己心中认为最好的作品。并于22日下午计票，票数最多的前三位画手，将可获得精美礼品。



■4月23日晚会场地图。

五、动漫问题抢答赛

在活动当日现场抽取现场观众，上台分组争答赛，凡胜出方每人都可在女仆咖啡厅内享用咖啡一杯，糖果及小礼品一份。

六、动漫电玩祭晚会

本活动举办于4月23晚，举办地址为广州华立科技职业学院篮球场，表现节目非常丰富，送出奖品众多。届时还有云集三个动漫社团的大型cosplay秀，为本次活动最大亮点之一！

天下聚会之南京联盟第四届纯洁同人会报道


■聚会为COSER们提供了充分秀自己的机会。

2009年3月5日，在这个具有历史意义的日子里，天下聚会南京联盟年度千人展会级聚会——纯洁同人会又一次拉开了帷幕！作为南京联盟的标志性聚会活动，今年的第四届纯洁同人会正式迎来了她的巅峰，2800人到场率向全国展示了南京玩家的热情和执念！

本次活动的开场时间是上午九点三十分，但是在八点的时候，会场门外已经开始排起了长龙，九点的时候，队伍更是将会场所在的学校硬是绕了一圈，场面非常壮观！同时秩序也非常良好，体现了玩家们的高素质！


■排长龙是同人会历来的特色，场面非常壮观！

九点三十分，活动准时开始了，本次活动主要分为了五个区域，同人本区，现场LIVE表演区，游戏区，女仆咖啡店去以及SD娃娃交流区。相较于去年，今年的同人本摊位数量由去年的20个上升到了今年的38个，来自全国的各家著名原创漫画社团均有到场，其中的机战原创本更是火爆到人手一本的地步！


■现场999朵玫瑰的爱情攻势让众人看得热泪盈眶。

再来就是现场LIVE区，这次活动主办方为了达到更好的效果，特地在会场中搭设了专业舞台，提供给各位COSER和动漫歌曲翻唱者表演，中午时分的LIVE表演更是将全场气氛带上了高潮，女王陛下为我们带来了一首首激情澎湃的《Macross Frontier》，热血二人组的龙珠主题曲更是达到了全场卡拉OK的效果！

要说这次活动的最大亮点，就是南京联盟的玫瑰行动！远在新加坡留学的玩家TOY思念着身在南京的悠悠，活动前期，TOY找到了我，他希望借助这次天下聚会，向悠悠表达对她的思念，我毫不犹豫地答应了他，现场999朵玫瑰组成的心形在动人的主题歌声中被搬上了舞台，现场国际连线，现场爱的表白，现场2800人的祝福告诉了全国，南京玩家有的不仅仅是游戏，不仅仅是宅，腐。我们还有爱！而游戏区的活动同样精彩纷呈，《东方》游戏比赛，《DJMAX》，《高达对高达》等游戏的高手层出不穷，比赛的精彩程度无以言表，UCG 225期将安排同人会有关视频报道，届时欢迎各位读者观赏。下午四点三十分，第四届纯洁同人会落下了帷幕，但这仅仅是序幕的开始，南京联盟在以后的日子里一定会更大更强，欢迎全国玩家来南京做客！


■玩家还带来了自己心爱的人偶一同参加这次聚会，这就是有爱和炫耀的基因啊。


■同人本摊位数量由20个上升到了今年的38个。

北京酷玩空间游戏店

经营项目：PSP、NDSL、NDSi、XBOX360、Wii、PS3、PS2 主机及周边配件，所有商品均保证全新！
本店现有高级技师，可维修各种游戏机！
本店宗旨：以诚信为本，不求最低的价格，只求最好的服务！
团购电询！

PSP2000
普通版：主机+电源+电池+说明书 1450元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+4G棒+耳机线控+包挂绳+游戏 1600元
套装赠送部分：USB数据线

NDSi
普通版：主机+锂电池+专用触摸笔（2个）+电源+说明书 1320元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+TTi烧录卡+1GTF卡+耳机+游戏 1500元

任天堂/NDSL
普通版：主机+锂电池+触摸笔+电源+说明书 900元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+TT烧录卡+1GTF卡+耳机+游戏 1150元
套装赠送部分：NDSL游戏盘

XBOX360 港/日（双65纳米）
普通版：主机+无线手柄+视频线+电源+正版游戏+金会员+说明书 2150元
经济套装：（原版配置同上）+无线手柄+手柄充电包+手柄硅胶套 2520元
套装赠送部分：XBOX360游戏5款

Wii
普通版：主机+支架+托盘+左右手柄+感应器+电源+感应器支架+视频线+说明书 1450元
经济套装：（原版配置同上）+左右手柄+手柄硅胶套+15合1运动套装 1850元
套装赠送部分：Wii游戏5款

高价回收各种二手游戏机！

本店为大家推荐的套餐，您也可以自由搭配，完全按照您自己的需求购买。
本店商品齐全，货源充足，请放心选购！并提供所有PSP升降级服务（本店购买的免费）

特讯
PSP电影盘（30张，含百部以上电影） 150元
PSP新游戏（20张，含市面上最新游戏） 130元
PSP模拟PS游戏（5张，含PS经典游戏） 40元
PSP中文游戏（10张，含经典和最新的中文游戏） 80元
NDSL游戏（6张，含有NDSL新游戏＋老游戏） 60元
PSP 3000 1250元
PS3 80G 2600元

店址及邮购地址：北京市宣武区永安路4号 邮编：100050 营业时间：早9：00—晚20：00
电话：010-83133357 手机：13691269912 联系人：王占元
QQ：956727210 MSN：gengjuanrr@hotmail.com
淘宝旺旺：gengjuanbb 淘宝网店：http://shop35368101.taobao.com
乘车路线：公交：乘坐2、6、7、17、20、34、35、36、59、69、71、105、106、110、120、203、210、687、692、707、729、743、803、826路到天桥或友谊医院下车即到。
地铁：乘坐2号线到前门站下车，换乘59、17、803、826路等到天桥下车即到。
永安路 天桥十字路口 天坛路 酷玩空间 盛金商城 天坛公园


超过15年的游戏产品批发经验
强大的产品技术支持团队
英鸿数码，值得信赖
英鸿数码电玩
上海旗舰店
各类主机、游戏，
一切应有尽有！
神游中国地区
授权经销商
公司经营范围：
1、各类游戏机种、配件及正版游戏（凡在本店购买硬件类产品，均可享受免费保固服务，具体产品保固期限，请向店员询问。）
2、各类主机维修服务支持。（包括PS3更换光头、360三红维修、PSP更换屏幕等服务。）
3、产品批发，欢迎各地商家联系合作。
★以下图片为店铺实拍照片
大华二路
大华路
大华一路
地址：上海市大华路538号澳洲广场3楼318室（靠近电梯口）
电话：021-66405268 13818922270 QQ：292579973 85891843
淘宝店铺：http://shop34487105.taobao.com/


ZiLi
智力苑 数码电玩
WWW.zhiliyuan.com
拥有多家游戏机连锁店
专业游戏机专卖店
十六年老店金牌品质
智力苑品牌电玩拥有七家分店，实行联保，谨防假冒
经营各类游戏机种，配件及正版游戏，主机2年质保，30天包换，终身维护。
XBOX360（20G、60G、120G）（港版、日版、台版、Arcade版）（现货供应）双65纳米
智力苑 彭浦总店
地址：上海市汾西路654号 咨询电话：021-66980183
批发热线：021-56884803 维修中心：021-66830188
工行帐号：9558 8010 0111 5309 012 持卡人：阚延金
乘车路线：46路/916路/95路/114路/912路/118路/850路/812路/110路/彭宝线、彭经线551路/951路（汾西路站下），地铁一号线（彭浦新村站下）总店门口可泊车
营业时间：9：30-22：00 淘宝：shop33509066.taobao.com
PSP3000 PSP2000（多款颜色可选）
各大连锁店庆“智力苑杨浦店”开张！
杨浦店
地址：上海市杨浦区世界路45号 电话：021-55781653
手机：13816863203 乘车路线：8号线/537/577/726/817/842/522/90/813/758/28/851/大桥三线
营业时间：10：30-22：00
淘宝：shop57673691.taobao.com
NDSi
新闸店
地址：上海市新闸路906号
电话：021-62536579
手机：13901714555
乘车路线：104路/136路/36路（石门二路站下） 地铁一号线（新闸路站下）二号线（南京西路站下）
营业时间：9：30-23：00
淘宝：shop35172065.taobao.com
虹口店
地址：上海市虹口区广灵一路120号
电话：021-65606009
乘车路线：139路/101路/537路/942路/115路/829路/952路 地铁三号线（赤峰路站下）
营业时间：9：30-21：30
淘宝：shop34152386.taobao.com
静安店
地址：上海市北京西路1601号
电话：021-62676170
乘车路线：21路/20路/937路/927路/830路/824路/939路/40路/45路/37路/838路/地铁二号线（静安寺站下）
营业时间：9：30-21：30
PS3/XBOX360街霸摇杆（现货供应）
浦东店
地址：上海市浦东区峨山路368号
电话：021-58813256
乘车路线：746路/451路/946路/785路/798路/989路/970路/819路/610路/219路/871路/607路/地铁四号线
营业时间：9：30-21：30
淘宝店：shop34796307.taobao.com
普陀店
地址：上海市岚皋路113号
电话：021-52900732
乘车路线：112路/69路/706路/743路/40路/737路/224路/909路/923路（和平新村站下）
营业时间：9：30-21：30
淘宝：shop36027980.taobao.com
Wii太鼓达人
Wii
PS3 生化危机同捆套装（现货供应）
PS3（40G、80G）
PS3 小小大星球同捆套装（160G）（现货供应）
XBOX360方向盘
G25方向盘
G25方向盘专用支架
ROCK BAND
PS3摇滚乐团2代同捆版（现货供应）



真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集

192页大32开精装特辑＋系列精选CD

光荣公司创立30周年纪念作品
真三国无双·联合突击 官方设定资料集

全角色介绍及美图欣赏
初期设定首次公开
全部武器、武装据点及武器插画
《真·三国无双》FANS必收之作！

4月8日 全国上市



这个管家 收藏 黑执事 记录全集

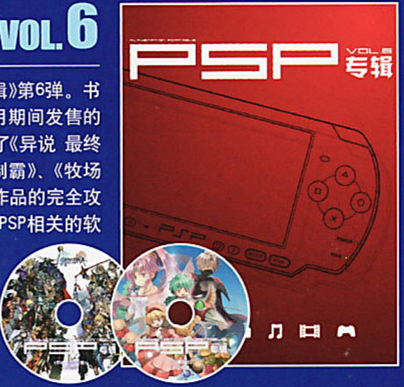
96页全彩16开精装特辑＋金曲CD

目前刚刚结束的大人气动画《黑执事》画集，不仅收录有迄今为止全部海报、杂志宣传图，更囊括了全部动画角色的设定稿，再加上主角声优访谈，绝对是所有《黑执事》FANS不可多得的藏品。随书附带的CD《这个管家 美音鉴赏》，不仅收录了动画的OP、ED，更附带最新发售的官方广播剧，无论是《黑执事》动画的FANS还是众多的声优控们都能获得最高的享受与惊喜。

4月10日 全国上市

PSP专辑 VOL.6

本书是由"掌机王小组"打造的《PSP专辑》第6弹。书中的年鉴部分收录了2008年9月至2009年3月期间发售的百余款PSP游戏的详细介绍。攻略部分收录了《异说 最终幻想》、《偶像大师SP》、《喧哗番长3 全国制霸》、《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》等多款PSP热门作品的完全攻略。书中另有10余款PSP动作的上手指南、PSP相关的软硬件知识等精彩内容。随书附赠的两张CD中收录了《异说 最终幻想》和《双星物语》的乐曲精选。



4月13日 全国上市

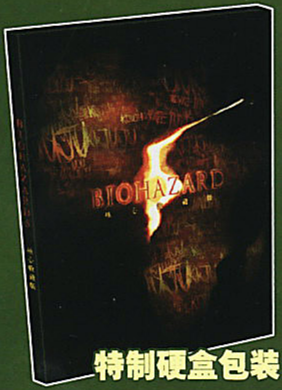
CLAMPHOLiC 20周年回忆录

128页正16开精装特辑＋珍藏画集DVD-ROM

日本超人气漫画组合CLAMP自从1989年以《圣传》一书正式踏入商业漫画领域，至今已整整走过了20个辉煌年头。《CLAMPHOLiC～20周年回忆录～》一书将带你回顾CLAMP的进化旅程，重温那些令我们魂牵梦萦的经典剧情，品味作品中散发出的独特魅力。
光盘中还将收录CLAMP全系列作品近2000张超大尺寸精美彩稿，总容量超过2800M！



4月中旬 全国上市



好戏上演！一流的游戏当然要有特别的待遇！

BIOHAZARD 5 核心收藏版

144页＋CD-ROM
核心玩家的核心收藏品

集成了《BIOHAZARD 5》官方攻略资料与高手玩家心得，事无巨细，倾力打造属于中国玩家的《BIOHAZARD 5》收藏精品！游戏制作人访谈回顾，这样庞大的游戏是如何制作出来的？详细地图流程攻略+PRO难度攻关心得，单机攻略+双人合作攻略一并收录！游戏内文档全文翻译，为你深层次揭开游戏之背景故事！100%隐藏要素解说，1000点成就/白金奖杯攻略、各关S级评价详细指南，更有你想也想不到的精彩小秘密完全披露！核心向游戏模式"佣兵模式"彻底解读，帮助你达成"每关150人清版"的高分终极目标自然不在话下！4月初提供下载的"对战模式"也不会放过！系统解说让你能够从一开始就占得先机！
另外还有游戏角色、场景、武器资料设定及游戏周边商品图文解说，CD-ROM收录游戏OST、壁纸以及超级高手的佣兵视频影像，让你一口气看个过瘾！最后，硬派厂商的硬派游戏当然要有硬派的配置！特别制作的硬盒包装质感十足，官方限定版设计方案更加彰显你的核心身分！

特制硬盒包装



4月20日 全国上市



机动战士高达30周年纪念画集 大河原邦男篇

112页16开精装特辑＋精选音乐CD

1979~2009 机动战士高达诞生30年
大河原邦男笔下原祖MS珍贵画卷

更特别收录

大河原邦男访谈及绘画技巧
必将再度勾起您那久违的感动

已上市 各地报刊亭销售中

魂之写真 大久保笃精选集

96页全彩16开精装特辑＋金曲CD



《噬魂师》原作者大久保笃第一本画集，收录作品数超过100幅，囊括了作者从出道到《噬魂师》全部经典代表作，更有众多难得一见的原创作品，堪称所有《噬魂师》FANS不可多得的藏品。为了能够最大程度展现作品的魅力，本书专门采用横开本设计，让FANS领略到画师独有的魄力以及作品的冲击力。随书附带的噬魂师金曲CD，不仅完全收录了动画的OP、ED，更精选了动画版OST，让读者从听觉上再次体验《噬魂师》曾经带来的震撼与感动

已上市 各地报刊亭销售中

高达模型年鉴2009

大16开128页精品专辑＋CD

高达FANS以及模型玩家一年一度的模型大餐！本专辑收录有2008至2009年间全高达模型系列产品的款色纲目以及细节点评，让您详细把握每款模型的结构以及质量。除此以外，本专辑更额外收录有多个热门科幻模型系列产品年鉴，各种热门机体的结合令本专辑成为高达FANS以及科幻机器人模型玩家一本详尽而实用的模型工具书。



已上市 各地报刊亭销售中

PSP·e族 4月B Vol.25

卷首策划 一起来做游戏吧！
PSP游戏画师大搜查

攻略e族 牧场物语 蜜糖村与村民的愿望
捉猴啦 比波猴战记/撼天神塔 黑暗回归

进阶攻略 偶像大师SP
天诛4/抵抗 报复之刻

●族之星－封面萌娘
投票进行中
封面MM由你选
详情参看"读编往来"



已上市 各地报刊亭销售中